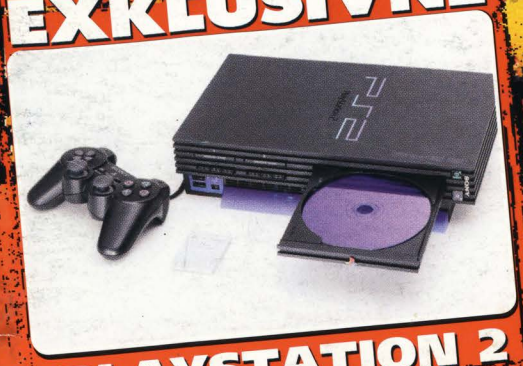
125,-Kč/160,- Sk magazín o videohrách 2. číslo leden 2000

MANIAC

PLAYSTATION • DREAMCAST

EXKLUSIVNĚ



PLAYSTATION 2

TESTY

- Tomb Raider: TLR
- Soul Calibur
- Xena: Warrior Princess
- Tomorrow Never Dies
- WCW Mayhem

Nejlepší hry roku 1999

PREVIEW

- Sega GT
- Music 2000
- Medal of Honor

NÁVOD

- Final Fantasy VIII

Crash Team Racing

9 771212 796005 01

MAN!AC

PŘEDPLATNÉ

? Chtěli byste ušetřit a přitom dostávat magazín MAN!AC až k Vám domů?

! Potom stačí zaslat vyplněnou složenku typu C na adresu: redakce časopisu MAN!AC, Tylova 8, 370 01 České Budějovice.

? Jak se dozvíme, od kterého čísla si chcete časopis předplatit?

! Na zadní stranu složenky do pole „zpráva pro příjemce" napište, od jakého čísla si přejete časopis zasílat.

? Jaké výhody z toho pro Vás plynou?

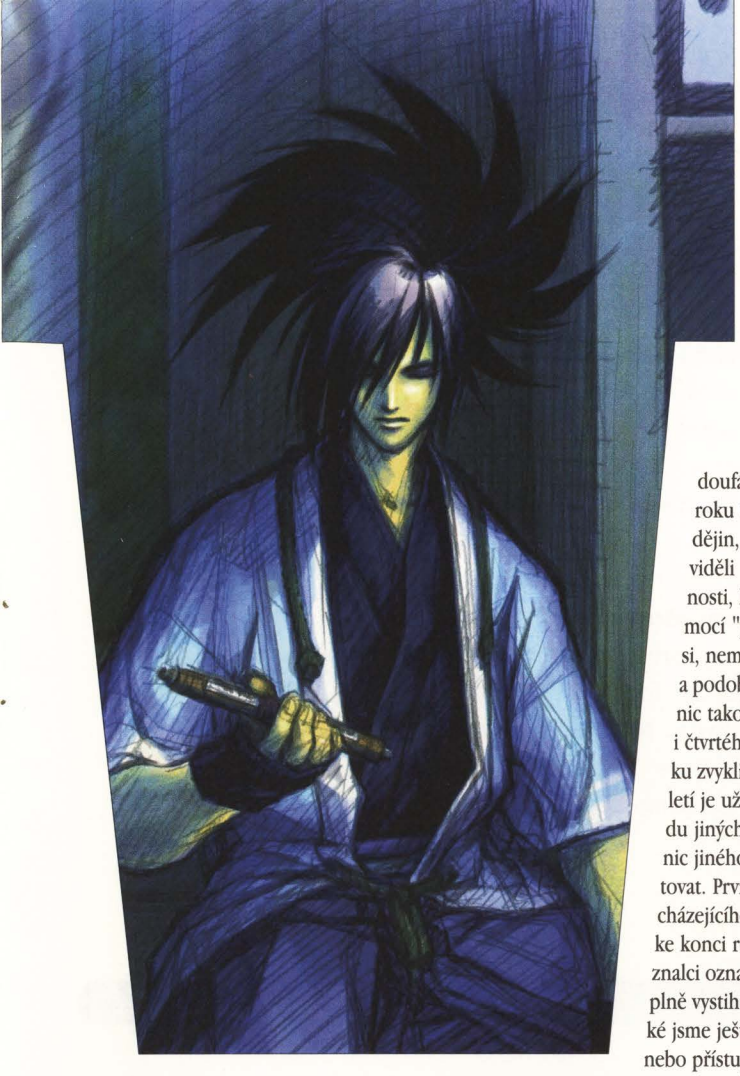
! Časopis Vám přijde každý měsíc až domů, ušetříte a ještě budete zařazeni do slosování o hodnotné ceny.

Takže...?

Ceny předplatného

12 měsíců 1290,– Kč

6 měsíců 690,– Kč

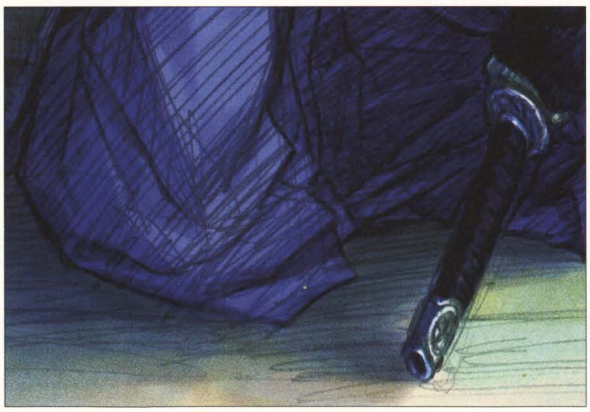


Vážení čtenáři,

doufám, že jste ve zdraví přežili hektické oslavy příchodu mystického roku 2000, který má od pradávna punc začátku nové etapy lidských dějin, a teď se rozkoukáváte a říkáte si, co nám asi přinese. Jedni ho viděli jako dobu, kdy budeme všichni žít v přetechnizované společnosti, kde bude mít každý svého robota a přemisťovat se budeme pomocí "jetpacků" ve stylu Duke Nukema (což by rozhodně, přiznejme si, nemuselo být nezajímavé), druzí si pojili s rokem 2000 konec světa a podobné nesmysly (což by ovšem určitě nebylo to pravé). Zatím se ale nic takového neděje a vše zůstává při starém (dokonce jsme se dočkali i čtvrtého dílu populárního "Tomb Raidera", jak jsme si už ke konci roku zvykli). Takže na první pohled rok 2000 jenom připomíná, že 21. století je už za dveřmi, ale já vím, že všechno o čem jsem napsal (a hromadu jiných zážitků) budeme moci i přesto zažít. Letos, i kdyby se nestalo nic jiného, přijde "něco", kvůli čemu si budeme tento rok všichni pamatovat. Prvně to bude vypadat, že se vlastně nic neděje (jenom v zemi vycházejícího slunce budou vědět už na jaře, že to nebyly pouhé řeči), ale ke konci roku to vybuchne i u nás. Asi už chápete, že ta nálož bude mezi znalci označována jako PlayStation 2, my ale víme, že žádný název nemůže plně vystihnout to co nám tato kouzelná skříňka přinese. Čekají nás hry jaké jsme ještě neviděli, plné vášní a emocí, možnost přehrávání DVD filmů, nebo přístup na internet opravdu pro každého. Ještě nikdy jste si nemohli, za ty peníze co to bude stát, pořídit tak všestrannou krabičku pod Vaší televizi. Věřím, že bude platit: pokud téměř každá domácnost konce 20. století měla videorekordér, tak téměř každá domácnost začátku 21. století bude mít doma PlayStation 2. Takže přece jenom nějaké změny? Ano, v oboru domácí zábavy se na letošní rok už rozhodně nezapomene a kdo by měl ještě pochybnosti, ať si nalistuje článek o PS 2 v tomto čísle. My vás totiž touto zajímavou dobou chceme provázet a máme k tomu jeden, podle nás hlavní, předpoklad: jsme do her stejní nadšenci jako vy.

A jelikož i naši kolegové z německého MAN!ACu nepřehlédli rok 2000 přichází k Vám náš časopis s pozměněnou (my věříme, že s lepší) grafikou, která je upravena, vlivem málo času okolo vánoc, zatím pouze v části věnované testům her.

V tomto čísle najdete například hodnocení závodního klání oblíbeného Crashe a jeho kamarádů ve hře "Crash Team Racing", opičárny můžete dělat nad recenzí hry "Donkey Kong 64", pro milovníky rychlých kol je tady preview "Sega GT" a rozhodně byste neměli přehlédnout test nejlepší bojovky všech dob, opravdického přemožitele "Tekkena", titulu "Soul Calibur" od Namca.



Samurai Spirits Shinsho
(SNK, 1999)

Takže šťastný a úspěšný rok 2000 a mnoho hráčských zážitků v něm Vám přeje

Erik Dvořák
šéfredaktor

Nová úprava:
Vlevo vidíte původní vzhled stránky, vpravo nový design.

MAN!AC

PREVIEW

6 **Odvaha pod palbou: Medal of Honor**
Zajímavá akční hra od Dreamworks Interactive, která vás, jakožto amerického důstojníka, postaví do boje proti nacistům.

8 **Sega se dostává do otáček: Sega GT**
Konkurence pro Gran Turismo? Podívejte se zblízka. Zveřejněné screenshoty nás rozhodně nadchly.

10 **Party Time: Music 2000**
První hudební program pro Playstation má svého nástupce a vypadá to, že se máte na co těšit.

11 **Mikrokosmos: Micro Maniacs**
"Micro Machines" bez autíček? Na to jsme se byli zeptat u výrobce Codemasters.

6 ***Sám proti nacistům stojíte v nové 3D střílečce od firmy DreamWorks Stevena Spielberga.***

63 ***Final Fantasy nás zase přesvědčila, proto ji najdete v seznamu nejlepších her loňského roku.***

TÉMA

12 **Playstation 2 - vaše budoucnost**
Všechno co chcete vědět o nejnadějnější konzoli začátku milénia. Vězte, že jestli se těšíte, tak máte nač.

56 **Nejlepší hry roku 1999**
Souhrn těch nejzajímavějších titulů loňského roku podle nás.

TIPY & TRIKY

61 **Cheaty**
Už si zase nevíte rady? My vám pomůžeme na našich dvou stranách herních fíglů.

63 **Návod: Final Fantasy VIII - dokončení**
Při hraní této superdlouhé hry můžete mít četné problémy. Doufáme, že vám je náš návod pomůže vyřešit.

8 ***Každého hráče-závodníka určitě nadchnou nové screenshoty z připravované Sega GT.***

RUBRIKY

3 Editorial

21 Jak hodnotíme v testech

60 Souhrn loni testovaných her (v mateřském magazínu).

PRESENTS

TESTY

46 Crash Team Racing

36 Demolition Racer

27 Destrega

32 Donkey Kong 64

29 Discworld Noir

42 Extreme 500

48 F1 World Grand Prix

51 House of the Dead 2

43 Hydro Thunder

40 Jade Cocoon

35 Lego Racers

26 Le Mans 24 Hours

52 Millennium Soldier

44 Nascar 2000

39 NBA Basketball 2000

38 NBA Live 2000

39 NHL Championship 2000

51 Rising Zan

50 40 Winks

43 Sega Rally 2

54 Soul Calibur

22 Tomb Raider 4

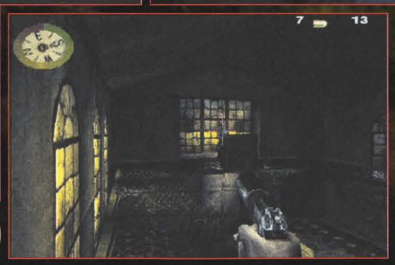
30 Tomorrow Never Dies

53 WCW Mayhem

28 War of the Worlds, The

45 Xena: Warrior Princess

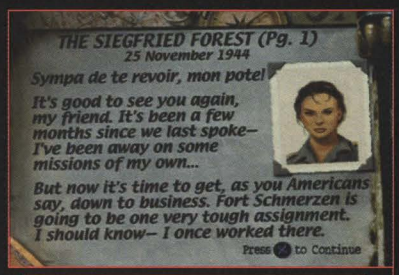
I v budovách jako je nádraží panuje pochmurná atmosféra.



Vysoké šarže musíte odstranit pistolí s tlumičem proto, abyste se neobjeveni dostali k jejich průkazům.

Odvaha pod palbou

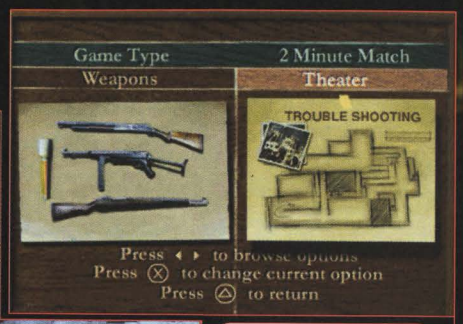
Softwarová firma Stevena Spielberga „Dreamworks" z vás udělá ve hře „Medal of Honor" osamoceného bojovníka proti nacistům.



Atraktivní Manon vás provází úkoly a poskytuje vám důležité pokyny.

Francie, červen 1944. V noci za spojenecké invaze se důstojník James Patterson nepozorovaně dostává za nepřátelskou linii do francouzského vnitrozemí. Jeho poslání má mimořádně důležité válečnické poslání a je i mimořádně nebezpečné. Jako agent "Office Strategical Services" má vytvořit spojení s francouzským odbojem a současně s jeho pomocí realizovat sabotážní akce a obstarávat tajný dokumentární materiál. Půvabná účastnice tajného odboje Manon je jediným spojením Pattersona s touto americkou tajnou službou. Informuje jej při konspirativním setkání o potřebných úkolech i o možném dalším postupu. První z celkem sedmi misí, které jsou vždy členěny do tří až čtyř úrovní, vás hned přivádí do centra dění. Začínáte ve francouzské pustině plné zářících hvězd vyzbrojeni pouze útočnou puškou. V blízkosti se zřítilo spojenecké letadlo s vysokým zpravodajským důstojníkem na palubě. Německé průzkumnické skupiny se vynořují z temnoty, aby objevily tajného kurýra, a vy se máte co možno nejrychleji pokusit předběhnout Wehrmacht a Gestapo. Prodíráte se temnotou, zbraň připravenou na střetnutí s nepřítelem. Když se budete k německým vojákům přibližovat dostatečně opatrně, potom máte velkou šanci na překvapivý útok. Tlačítkem zobrazíte zaměřovací kříž, se kterým můžete zacílit zvlášť citlivé části nepřátel. Rozdělením nepřátelských těl do určitých zón zaměření, jako jsou ruce, nohy nebo hrudník se opravdu každé přesné zaměření vyplatí. A tak po dobře mířené ráně do hlavy padá nepřítel rovnou k zemi bez nároku na obranu, zatímco nepřesná rána má za následek jen poranění. A díky inteligenci nepřátel to může mít docela nepříjemné následky na vaše zdraví. Postřelený nepřítel se totiž vrhá k zemi či za nějaký úkryt

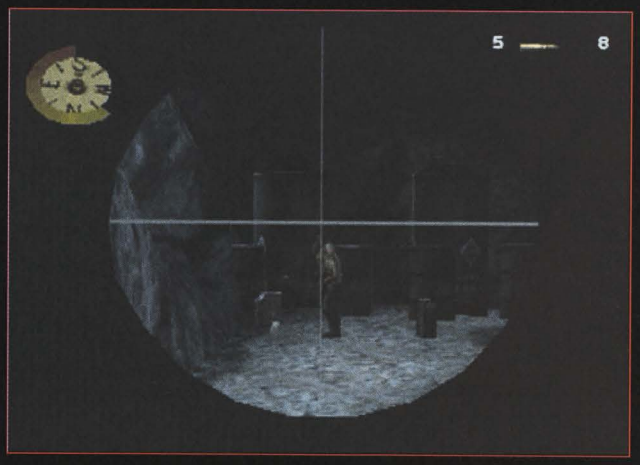
Před a po každé misi se vám promítne dobový instruktážní film.



V režimu pro dva hráče si zvolíte zbraně i arénu.

Kolem kulometného hnízda (je-li ve vašich rukou) neprojde žádný voják.

„Stát, průkaz !" Vaše zfalšované papíry však námořníka oklamou.



Některé oblasti se dají zpřístupnit jen střelbou do bedny plné třaskavin nebo granátů.

Stráž vás zmerčila až v okamžiku, kdy letěl sklad benzínu do vzduchu.

a začne se docela vehementně bránit. A navíc přiláká střelbou a řevem další vojáky, kteří si vás budou ostřelovat ze všech stran. Zvlášť opatrně se ale musíte plížit ke kulometným hnízdům. Salva z těchto velkorážních zbraní vás rychle pošle pod kytičky rostoucími na francouzských luzích. Ještě, že můžete šmátrat v bednách a pozůstalostech vašich nepřátel po zbraních a munici. Mezi tím vším objevíte např. i ruční granáty, které můžete házet na své zabarikádované nepřátele. Jenom je třeba si dávat pozor, protože vojáci tuto hrozbu samozřejmě dobře znají a zdrhnou, nebo, a to je ještě horší, vrhnou granát zpět.

Podle stupně obtížnosti úkolů se vylepšuje vaše vybavení. Pokud se počáteční mise skládají zejména z otevřených střetů, čeká vás později první tajné nasazení. Vystrojeni do uniformy německého důstojníka nejprve odcizíte tajné plány a nakonec vyhodíte do vzduchu nebezpečný německý kanón. Díky vašemu skvělému maskování vás stráže neodhalí a ještě vám vzdávají vojenské pocty a salutují. Vysocí důstojníci se dají po předložení vašeho průkazu oblafnout a nebo je musíte odstranit z cesty pistolí s tlumičem. Časem najdete také samopal, brokovnici nebo sniper-pušku, jejíž možnost přibližování vám uspoří nepříjemnosti a hlavně ztrátu krve.

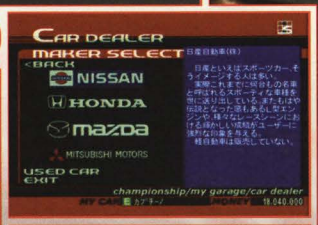
I když "Medal of Honor" s rozličným cílem misí (později musíte např. napadnout ponorku nebo raketovou laboratoř V2) má jistý taktický nádech, v konečné fázi jde o čistou "oddělávačku". Avšak Dreamworksu se zde podařilo vytvořit napínavou a pronikavou atmosféru a vynechat přitom slepou střílečku ve stylu klasických "doomovek". Scénáře jsou nápadité a vhodně uspořádané. Texty, objekty a protivníci jsou sice graficky průměrní, ale struktura misí, inteligence počítačových protivníků i zvuky činí však hru konkurenceschopnou. Zvuky kroků a štěkání psů vám přináší stísněnou atmosféru, klení a sakrování vojáků se nese chodbami a při přímém kontaktu na vás řvou stráže a důstojníci angličtinou s perfektním německým přízvukem. Vaše výkony a postupy jsou na konci každé mise zhodnoceny. Pokud vyřadíte z boje dostatečně mnoho protivníků a podaří-li se vám ze všeho dostat ještě s jakž takž zdravou kůží, získáte formou vyznamenání celkem šest tajných kódů. A tak se tím vaše, již tak jako tak dobrá motivace, o kousek zvýší. sf

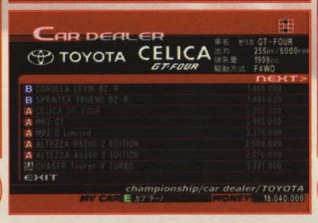
TITUL
Medal of Honor
VÝROBCE
Dreamworks
SYSTÉM
Playstation
VYDÁNÍ
v prodeji

Válka se skvělými počítačovými protivníky a napínavou atmosférou.

V opakování závodu si vychutnáte skvělé světelné a herní efekty.

Brzdové stopy a zakouření od pneumatik svědčí o intenzivním brždění do zatáček.





Přes 100 značek si můžete koupit u obchodníka (vlevo), od sériových modelů až po speciální úpravu (nahoře).

SEGA se do otáček

Zatímco celý svět prahne po titulu "Gran Turismo 2", dělá Sega závodním fandům chutě na "Sega GT".

Kromě četných nočních úrovní můžete nastoupit za ranního úsvitu či za dne.

NÁZEV
Sega GT
VÝROBCE
Sega
SYSTÉM
Dreamcast
VYDÁNÍ
2. čtvrtletí 2000

Konkurence pro „Gran Turismo" na Dreamcast: vizuálně fascinující závody silničních vozů.

Vedle Formule 1 a rallye náleží turistické vozy k nejoblíbenějšímu žánru motoristického sportu - alespoň co se týká obchodního úspěchu konzolových titulů. Zvlášť vysoce chválené "Gran Turismo" se stalo s téměř sedmi milióny prodaných kusů světovým bestsellerem. Dostatečný důvod pro to, aby firma Polyphony Digital počátkem tohoto roku přisunula druhý díl a k tomu zinscenovala "Gran Turismo 2000" jako zabijáckou aplikaci pro PS2.

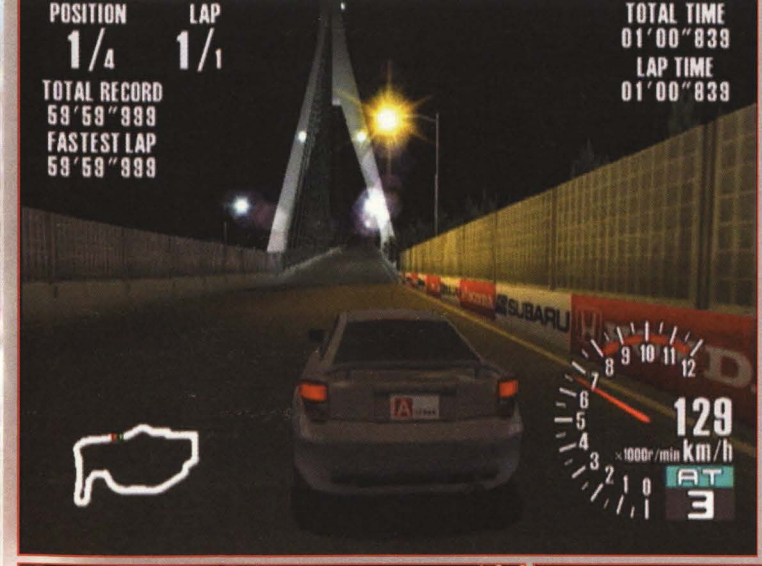
Ve vlastní perspektivě disponujete funkčním zpětným zrcátkem.

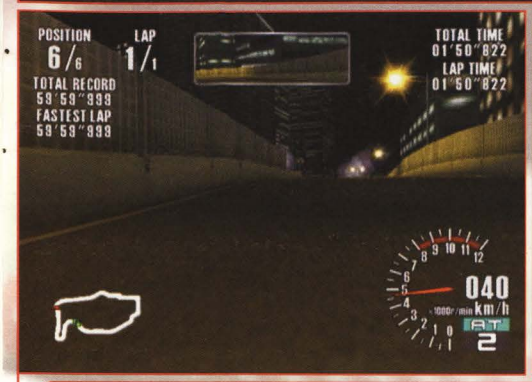
I na japonských dálnicích a městských dálničních úsecích necháte ječet své motory.

Sega identifikovala přitažlivost turistických vozů a nechává už pilovat svůj tým konkurenční titul. "Sega GT Homologation Special" se má již v únoru objevit v Japonsku a má být nejperspektivnější závodnickou simulací na Dreamcastu. Přes 100 reálných auťáků máte k dispozici pro honičku na asfaltových silnicích. Marně však budete vyhledávat věhlasná jména jako jsou Mercedes, Ford a BMW - alespoň v japonské verzi nebudou mít žádné zahraniční značky tu čest.

To však není žádný důvod k malomyslnosti. I Honda, Suzuki či Daihatsu poskytnou realistický zážitek.

Vedle všech licencovaných vozů používá "Sega GT" také údaje oficiálního japonského mistrovství GT. Znalci mezinárodního motoristického sportu se tedy mohou těšit na originální piloty, týmy a sponzory.





Vedle originálních vozů jsou na reklamách zastoupeni všichni sponzoři japonského mistrovství turistických vozů.

dostává

Porovnání s "Gran Turismo 2000" na PS2 se přímo nabízí. Oba tituly se mají objevit koncem prvního kvartálu tohoto roku (v Japonsku).

Jako obvykle zde máte volbu jednotlivých závodů či závodů na čas, stejně jako mistrovského módu. Tohoto se nezúčastníte jen proto, abyste si zajistili poháry a koupali se v šampaňském, ale ovlivnili výsledky závodů a svůj kapitál. Za přední umístění obdržíte první prémie, za druhé díky dobrému umístění přilákáte sponzory. A ty potřebujete nutně, abyste si mohli pořídit nové káry a zredukovat své nebezpečí. "Tuning" je totiž také možný, ovšem zde se nejedná ani tak o malé orgie v doladění vozu, spíše si pořizujete hodnotné díly pro brzdové systémy, závěsy a motory.

Neabsolvují se však jen mistrovské závody, ale i speciální "Event Races", které zlepšují vaši image. Vedle rozdělené obrazovky bude "Sega GT" nabízet i variantu hry více hráčů po internetu. Jestli se ale bude jednat jen o webovskou listinu vítězů nebo zda budete skutečně moci nastoupit v závodě proti sobě, není dosud známé. Některé dobré finty však hovoří za sebe: přehrávací mód nabízí obrázky ve stylu TV, nad kterými se tají dech, střídající se počasí pak hraje rozhodující roli v ovládání vozu, a k rozdílným časům dochází i na základě proměnlivé denní doby, kdy se nevyhnete různým světelným efektům.

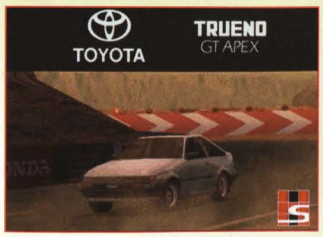
Bude "Sega GT" stačit v porovnáním s "Gran Turismo 2000"? Při momentálním srovnání obou her má projekt pro PS2 menší náskok hlavně při vzhledu pozadí. Výsledek však určí ovládání, fyzika jízdy a realistické stránky závodu. Jsme napnutí. sf

JAPANOFILNÍ AUTOMOBILY

Suši - káry

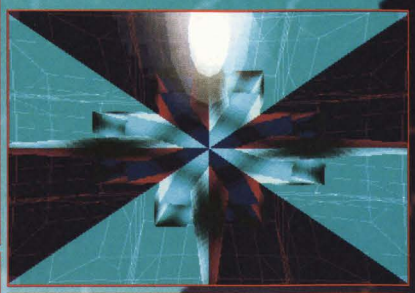
Od Daihatsu přispěli některými menšími vozy.

V produktu "Seqa GT" si smíte sednout jen do aut, pocházejících od výrobců z ostrovní země dálného východu. Tak zde naleznete známé značky výrobců Honda, Nissan, Daihatsu, Subaru nebo Mazda. Některé vozy se v takové závodní hře objevují zcela poprvé, jako např. zbrusu nová Toyota Celica. Vedle běžně prodávaných modelů je zde k obdivu a použití i řada turistických edicí.



Toyota nebo Subaru? Seznam vozů zahrnuje pouze japonské značky.

Je to tak jednoduché: zvolíte si zvukové úryvky (vlevo) a sestavíte si z nich písničku (vpravo nahoře). V editoru riffů k tomu můžete dodat další efekty.



V módu 'music jam' děláte živou muziku ve čtyřech. Na každé tlačítko uložíte jeden riff a jdete na to!

Party-Time

Máte chuť na pořádnou párty? V „Music 2000" si nesestavujete jen své vlastní písně, ale také můžete improvizovat naživo.

Kromě kaleidoskopů a barev integrujete do svého videa také vektorové objekty jako je tento.

Úspěšného předchůdce ("Music") se v Evropě prodalo více než 300.000 kousků, ačkoli titulu evidentně chyběly herní prvky a hudební nástroje vhodné pro začátečníky. U „Music 2000" je to celé jinak, v módu 'Music Jam' zakládáte virtuální živou kapelu. Princip je jednoduchý: až čtyři hudební fanoušci mohou obsazovat (přes Multitap) tlačítka svých ovladačů předem danými hudebními úryvky, takzvanými 'riffy'. Stisknutím daného tlačítka můžete přehrávat hudební smyčky nebo melodie. Díky high-res grafice teď do obrazu pasuje více kanálů v hudebním editoru. Hudební styly předchůdce (techno, trance, house) byly doplněny riffy z oblastí rocku, beatu a drum'n'bass. Stejně jako dříve si můžete aranžovat riffy jako jsou basová linka, melodie nebo zpěv, které jsou spolu sladěné - a zničehonic vznikne skladba, která stojí za poslech. Celkem se v „Music 2000" nalézá 1.500 riffů a 3.000 zvuků nástrojů. Místo dřívějších šestnácti kanálů je jich teď 24, některé zvuky jsou obsaženy na více stopách. Nově si do svých písniček smíte zabudovat samply z jakéhokoliv oblíbeného CD. Když se vám líbí např. sampl v novém hitu od Chemical Brothers, Underworld nebo Orbital, jednoduše vložíte do Playstation příslušné audio CD a v žádané pasáži stisknete tlačítko pro nahrávání. Podle kvality digitálního záznamu (11, 22 nebo 44 kHz) se do paměti vejde až 35 sekund. Můžete pracovat i se svým hlasem pomocí PC, mikrofonu nebo vypalovačky. V rozšířeném editoru riffů zpracováváte samply, měníte např. tóniny nebo přidáváte efekty. Můžete si dokonce navrhovat i vlastní riffy. Zvolíte si nějaký hudební nástroj a na klaviatuře zahrajte nějakou melodii a vašemu tanečnímu hitu s individuálním zvukem už nestojí nic v cestě. Profíkům je určený 'Waveform Editor'. Pomocí něho se dají riffy vystřihovat, prodlužovat a hlouběji zpracovávat. Bylo vylepšeno také vizuální studio, ve kterém si ke svým hudebním dílům vytváříte odpovídající videoklipy. Podobně jako v hudebním editoru spojujete dohromady jednotlivé díly a dáváte přitom pozor na to, aby změny stylu a tempa probíhaly současně v písni i na videu. Na CD „Music 2000" se opětovně nacházejí (jako příklady) předem zhotovené skladby , kromě jiných např. od známých cyberpunkerů Leftfield. ts

"Music 2000" vytváří také samostatně video k vašim songům nebo songům z hudebních CD. Dokonce můžete nahrávat samply nebo vokály ze svých oblíbených CD a používat je.

„MUSIC 2000" JE POKRAČOVÁNÍ, KTERÉ MÁ SMYSL. Když už totiž nemůžete ani slyšet samply z jeho předchůdce a na vlastní riffy si ještě netroufnete, můžete „vykrádat" materiál z kopice známých songů. Hlavně fanoušci kytarových riffů budou nadšeni z rozšíření stylů. Jestliže jednoduchý předchůdce z daleka nenabízel funkční rozsah PC her „Music Maker" a „DeeJay", u „Music 2000" si přijdou na své i poloprofesionální hudebníci, aniž by tím trpěla přístupnost a komfort při ovládání. To, že můžete přebírat samply z CD, je totiž geniální! Také 'music jam' pobaví: na začátku se výsledek sice skoro nedá poslouchat, ale když zná každý 'hudebník' lépe své riffy, stane se z této jam-session parádní zábava. Editor videa je podobně přehledný jako tvorba hudby, ale cesta k uspokojujícímu dílku je trnitější a vyžaduje čas ke zvládnutí. Také je škoda, že nahrávání jednotlivých riffů trvá o něco déle než u svého předchůdce. Přesto je povinnost pro každého potencionálního DJ, který má Playstation zařadit do své sbírky her i „Music 2000". Konečně získáte za své peníze něco, co dokáže bavit déle než jakákoliv hra. ts

V ROBCE: Codemasters
SYST M: Playstation
CCA CENA: 2000,-

MUSIC 2000

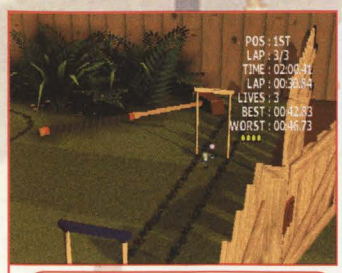
CHOD
KOMPLEXNOST
PREZENTACE

Grandiózní nástroj k tvorbě hudby s tunami samplů a zábavným módem až pro čtyři hráče. Díky rozšířeným zvukovým editorům a editorům videa je komplexnější než jeho předchůdce.

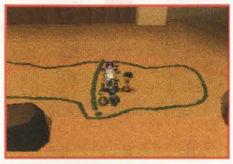
Mikrokosmos

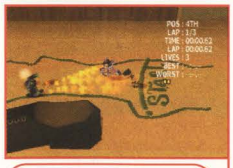
Matchboxový seriál od Codemasters jde do dalšího kola – s maniaky místo mašinek.

Již několik let trpí určitá část hráčů na minizávoďáky od Codemasters. „Micro Maschines" se vždy postarali na různých konzolích o hromadu zábavy. Po sotva tři roky staré hře „Micro Machines V3" se počátkem letošního roku můžete těšit na nový přírůstek do rodiny zábavných závodů. Základní princip zůstává u „Micro Maniacs" stejný, ale místo autíček závodíte se sedmi trpasličími konkurenty půvabně vytvořenými prostředími, které jsou umístěny do domu nebo zahrady. Namísto pestrých závodních autíček tedy ovládáte prapodivné postavičky (zkrátka maniaky), které proti sobě nastupují po svých. Volíte si ze dvanácti pomatených liliputů, z nichž je každý vybaven dostatečnou výdrží. Zvláštní útoky, sahající od mocných úderů až po velké ohňostroje, nemůžete používat pořád. Po celé trase nacházíte roztroušené různé prostředky na dobití energie, po jejichž sebrání můžete provést určitou specialitu. Intenzita vašeho útoku závisí na počtu vámi posbíraných symbolů.



V zadní části dvora vede trasa přes vystavené kroketové hřiště.





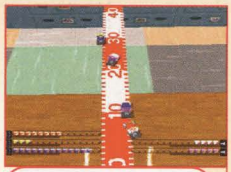
Za přesné načasování budete na startu odměněni pořádným turbem.

Řítící se trpaslíci si razí svou cestu odpadky, zbytky jídla a nádobím.

PRVOPOČÁTEK BYL VE 2D

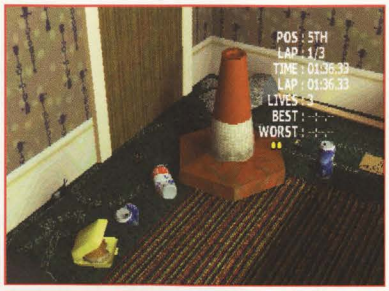
Rozměrový skok

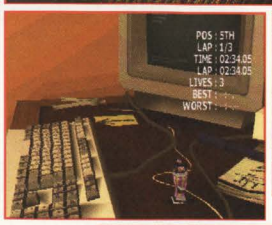
Na 16-ti bitech byly závody, na které se mohlo dívat jen shora.



Multiplayerová klasika: „Micro Machines V3" na PlayStation.

Své první výlety podnikaly „Micro Machines" na SNES a Mega Drive v čistém 2D prostředí. Z ptačí perspektivy řídili až čtyři hráči své svěřence v 1. i 2. dílu. I s nástupem trojrozměrného věku na PlayStation si vysloužil tento závodnický titul od Codemasters svou dvourozměrnou grafiku, protože skutečné závody se stejně odehrávaly v rovině, pouze některé skoky dovolily krátkodobý odstup do prostoru. Ale hrou „Micro Maniacs" se seriál definitivně loučí s plochým herním principem.





Nesčetné detaily (jako spící kočka) doprovází okolí tratí.

TITUL
Micro Maniacs
VÝROBCE
Codemasters
SYSTÉM
Playstation
VYDÁNÍ
1. čtvrtletí

Závod pro více hráčů ve 3D prostředí. Až osm lidí najednou se může bavit těmito vtipnými honičkami.

Na první pohled připomíná grafika a dění na obrazovce předcházející díly. Ze šikmé ptačí perspektivy ženete svou postavičku zahrádkou, kuchyní či dětským pokojem, vyhýbáte se nesčetným předmětům, od květináče po vrtačku a dáváte pozor na to, abyste na dlouhou dobu neopustili určenou trasu nebo v zápalu boje nespadli ze stolu. Pokud se „Micro Machines" odehrávali na téměř rovné hrací ploše, pobíhají „Micro Maniaci" ve skutečných 3D arénách. A tak funí při běhu do vrchu, přeskakují mohutnými skoky v cestě ležící překážky, nebo se nechají katapultovat do vzduchu. Vedle očekávané zábavy ze hry více hráčů je ostatně postaráno o dostatečnou sólovou motivaci. Přes 40!!! (slovy:čtyřicet) úrovní v osmi prostředích a vychytralý systém uvolňování tratí a charakterů zabaví i osamocené hráče na dlouhou dobu. sf

ŠÉF VÝVOJE ŘÍKÁ:

„Maniaci zvládnou víc"

Richard Baxter, producent „Micro Maniacs" se s námi zastavil na kus řeči o nových „Micro Machines".

Proč jste vlastně nahradili autíčka postavami ?

Richard: Protože maniaci umí více než autíčka, například skákat nebo šplhat a to se dá ve 3D dobře zobrazit.

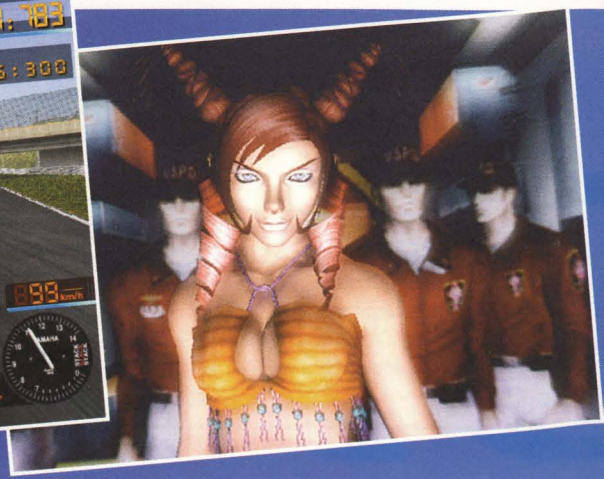
Zmizela tím navždy veselá autíčka ?

Richard: Nikoliv nezbytně. „Micro Maniacs" je spíše odbočkou, než pokračováním původního seriálu. Kdykoliv můžeme zase nechat originální „Machines" obživnout.

Můžeme také s novou generací konzolí počítat s „Micro Machines" ?

Richard: Dnes je ještě na přesnou odpověď příliš brzy. Nejprve bychom chtěli tento produkt dokončit co nejlépe. Potom uvidíme jak dál.

PLAYSTATION 2



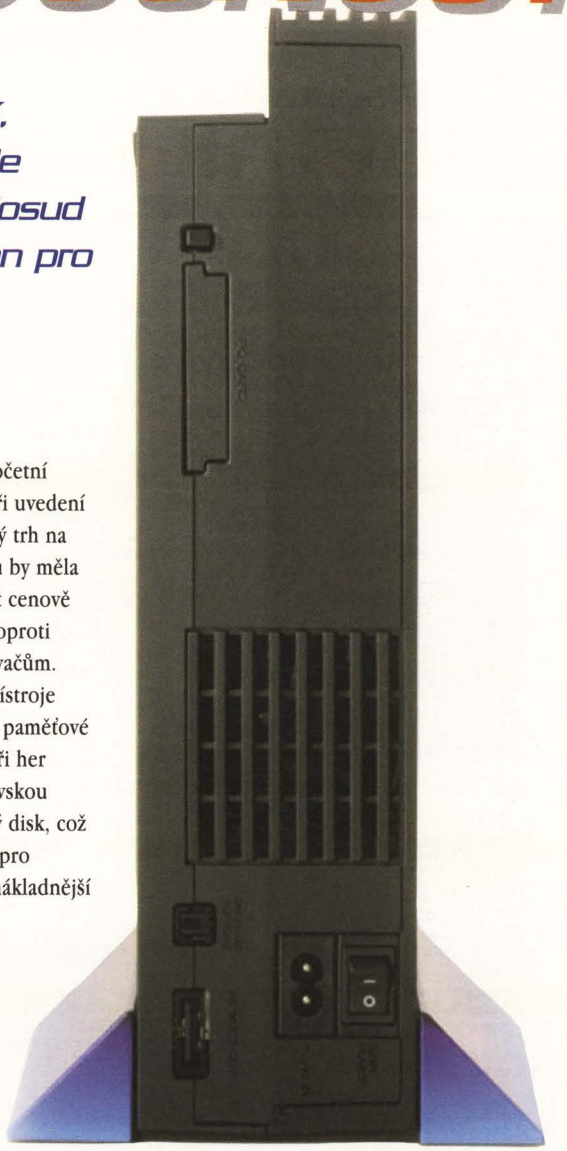
S pomocí nesmírně šikovného hardwaru Playstation 2 se vám přibližují na dosah nejenom dokonalé převody aktuálních herních automatů, ale také interaktivní filmy s doposud nemožnými herními funkcemi (např. "The Bouncer" od Square).

- VAŠE BUDOUCNOST

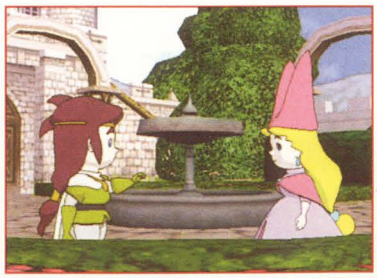
Jak vypadá nová konzole od Sony, kdy se objeví, kolik stojí a jaké hry si na ní můžeme zahrát? Zde jsou zodpovězeny všechny dosud otevřené otázky k Playstation pro příští tisíciletí.

Ken Kutaragi, prezident Sony Computer Entertainment, představuje PlayStation 2.

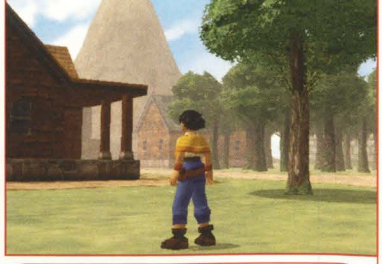
A 13. září 1999 to konečně propuklo. Krátce před začátkem tokijské Game Show se sešlo devět set osob z řad odborného publika, aby jim prezident Sony Computer Entertainment Ken Kutaragi osobně prezentoval Playstation nové generace. Kromě novinářů z celého světa naslouchala napjatě celá elita herní branže tomuto projevu momentálně nejsilnějšího muže na trhu videoher. Následovník nejúspěšnější domácí konzole se jmenuje (jak už asi víte) prostě "Playstation 2", což je jistě logický důsledek toho, jak se pojem Playstation v posledních pěti letech všeobecně rozšířil. Uvedením PS2 na trh 4. března 2000 v Japonsku ke svému systému Sony nepřipoutá jen klasické hráče videoher. Přístroj, na kterém se dají přehrávat DVD filmy, a zvuk v Dolby Digital a DTS dělají z tohoto herního zařízení vysoce kvalitní domácí kino. Za cenu 39.800 jenů (pro náš trh tipujeme cenu na 9 900,- Kč – ale to není zatím nijak jisté) sáhnou po PS2 i nespočetní milovníci kina. Také při uvedení na evropský a americký trh na podzim letošního roku by měla tato konzole znamenat cenově výhodnou alternativu oproti obvyklým DVD přehrávačům. Rozhodující výhoda přístroje ovšem leží v nesmírné paměťové kapacitě médií. Vývojáři her mohou vměstnat obrovskou hromadu dat na jediný disk, což slibuje dostatek místa pro filmové sekvence, nejnákladnější renderovanou grafiku a orchestrální soundtracky. Ovšem výrobci nemusí nutně používat formát DVD, přístroj si poradí i s levněji vyráběnými „cédéčky", které teď budou mít mimochodem místo černé temně modrou spodní stranu.



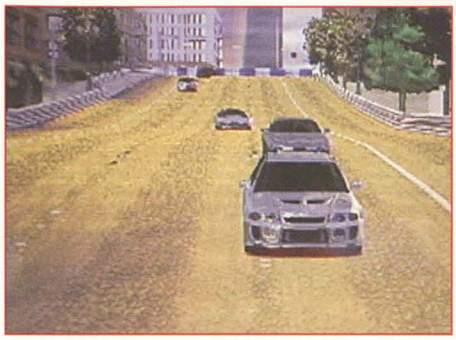
Namco bude už od začátku podporovat uvedení PlayStation 2 na trh. "Tekken Tag Tournament" a "New Ridge Racer" patří k nadějným titulům, které budou doprovázet vydání konzole na trh.

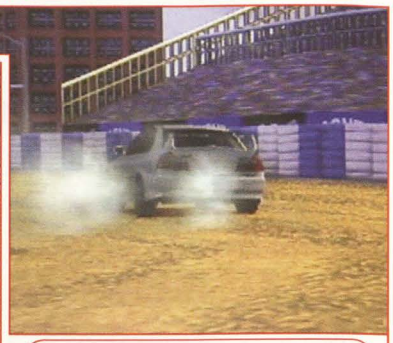


Dvakrát RPG v comicsovém stylu: "Popolocrois 3" (vlevo) a "The King and I" od Sony se obrací směrem k mladším hráčům na PS2.



V "Dark Cloud" vás Sony zavede do obrovských 3D fantasy světů.





"Gran Turismo 2000" od Sony vás očekává.

Playstation 2
DETAILY

CPU	
Typ	128 Bit Emotion Engine
Frekvence	296 Mhz
Výpočetní rychlost*	6.2 Giga-Flops
Hlavní paměť	32 MB Direct Rambus
Přenosová rychlost pam.	3.2 GB/sec
Cache - instrukce	16 KByte
Cache - data	8 KByte
Koprocesor	FPU, VU0, VU1
I/O-procesor	Playstation-CPU s 33.8 Mhz (mezi dvěma Playstation)
GRAFIKA	
Typ	128 Bit Graphics Synthesizer
Frekvence	148 Mhz
Rychlost**	mezi 25 a 75 milióny polygonů/sec
Videopaměť	4 MB Direct Rambus
Interní přenos. rychlost	48 GB/sec
Max. rozlišení	1280 x 1024
Výstupní formát	NTSC/PAL/Digital TV (DTV)
Barevná hloubka	32 Bit
Z-buffering	32 Bit
Renderovací-funkce	Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending, Bi- a Trilinear Filtering, Mip-Mapping, Anti-Aliasing, Multipass Rendering
ZVUK	
Typ	SPU2
Paměť	2 MB
Kanály	48
Sampling-rate	44.1 nebo 48 KHz (nastavitelné)
Surround-formát	Dolby Digital, DTS
DATOVÉ NOSIČE	
Typ	Playstation-2-CD-ROM, DVD-ROM, Playstation CD-ROM
Podporované formáty	Audio-CD, DVD-video
Kapacita	max. 17 GB
Rychlost čtení	3.6 MB/s (CD-ROM) 5.4 MB/s (DVD)
OBECNÉ	
Připojení	Ovladač (2x), paměťová karta (2x), AV, optický digitální výstup, USB (2x), IEEE 1394 ("Firewire"), PCMCIA (Typ 3)
Váha	2.1 kg
Termín vydání:	4. březen 2000 (Japonsko), podzim 2000 (USA, Evropa)
Cena:	39.800 Yen (± 10.000,– Kč)
Základní vybavení:	Vlastní konzole, "Dual Shock 2"-analogový ovladač, 8 MB paměťová karta, Playstation 2 Demo-disk, AV-Kabel, napájecí kabel

* Giga-Flops= Miliardy operací/sec
** Závislé na zapnutých vykreslovacích funcích

Stejně orientované na budoucnost, jako paměťová média, jsou i technická data PS2. 128-bitová CPU pracuje s taktovací frekvencí skoro 300 MHz a nabízí téměř 4,5 krát vyšší!!! celkový možný výkon než Dreamcast. (Z těchto dvou konzolí má DC jedinou výhodu v tom, že je na trhu již nyní.) Procesor grafiky přenese na obrazovku až přes padesát milionů polygonů za sekundu a zvukový chip vytváří až 48 kanálů hustou zvukovu kulisu. PS2 je také vybavena pro Internet. Digitální interface (Firewire, USB, PCMCLA) umožňuje připojení na současné i budoucí datové sítě. Na rok 2001 plánuje Sony v Japonsku rozsáhlou síť, přes kterou by mohli uživatelé PS2 dokonce nakupovat hry. Díky systému propojení a autenticity, které se nacházejí na nové 8 MB paměťové kartě, je zajištěna nezbytná bezpečnost osobních dat.

Ale co by zmohla nejlepší technologie, když by chyběla nezbytná podpora? Díky velkému zájmu softwarového průmyslu si ovšem Sony nemusí dělat starosti co se týče her. Už při premiéře konzole získalo 89 japonských vývojových studií licence na výrobu her pro PS2. Žádná důležitá firma si nechce nechat utéct očekávaný úspěch nové konzole. Ale nejenom japonské firmy jako Capcom, Namco nebo Konami se na začátku postarají o ohromující nabídku, také přes sedmdesát amerických i evropských výrobců, od Acclaimu, přes EA, až po Virgin plánují hry pro PS2. Na konferenci bylo uvedeno 84 titulů, tucet z nich už bylo možné hrát, nebo bylo předvedeno. O konečné kvalitě her se sice ještě kvůli rannému stádiu vývoje nedá moc říci. Avšak většina z nich mohla překvapit konstantní výstavbou šedesáti obrázků za sekundu, stejně jako plynulými a hladkými animacemi.

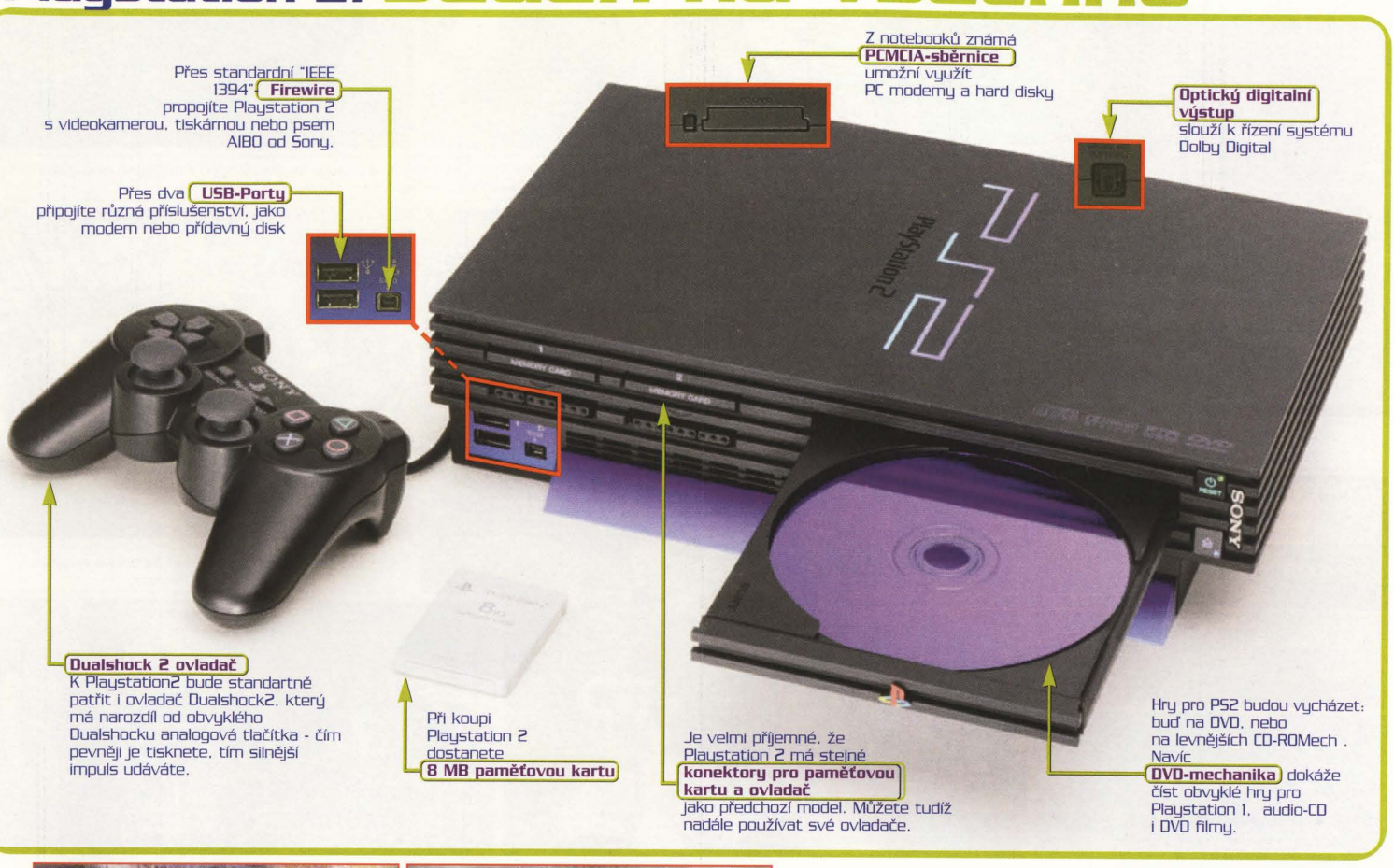
"American Arcade" nabízí nejrůznější hospodské hry. Dosud bylo možné vidět jen ukázky.

Sun vyvinul kromě simulace stolní hry Mahjong také "Shanghai 5", puzzle, které jsou srozumitelné i pro lidi ze západu.

"Billards Master 2" (nahoře) pochází od firmy Ask, "Lakemasters Ex" od firmy Dazz.

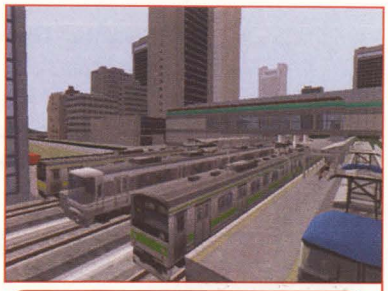
Magical Company zásobuje PS2 sporty oblíbenými v Japonsku v podobě "Pro Golfer" (vlevo) a "Koshien 2000".

Playstation 2: Jeden na všechno



Hlavní je akce: palné zbraně v "Armored Core 2" od From Software (vlevo), nebo meče v "Demon Warrior" od Capcomu.

Jedním z nejdůležitějších titulů od Sony pro budoucí konzoli je samozřejmě Gran Turismo 2000. Na základním principu se ani pro PS2 nic nemění, ale jinak je tomu s grafikou a animacemi. Vizuální efekty na autech napastovaných do nejvyššího lesku, rozptýlené zdroje světla a jemné obláčky za vozidlem dělají z těchto závodů pastvu pro oči. Ještě větší dojem udělalo předvedení hry New Ridge Racer od Namca. V obrovské rychlosti se kolem vás míhají krajiny propracované do nejmenších detailů, doprovázené realistickým a průzračně čistým zvukem motorů. Od Namca pochází také Tekken Tag Tournament, převedení stejnojmenné hry z automatů, které nedávno umožnilo nové shledání s mnohými bojovníky z celé trilogie „Tekken". Ze všech hrdinů se sice dalo v této mutaci pro PS2 hrát zatím jen se čtyřmi, ale přesto už vypadala tato nová verze lépe než originál z heren. Mnohé pozadí i bojovníci byli přepracováni, nové intro s nanejvýš propracovanými postavami předvedlo



Cestování vlakem ve 3D: Artdink přispěl pro PS2 šestým dílem své oblíbené řady simulátorů "A-Train".

Také na PS2 nesmějí chybět závody F1.

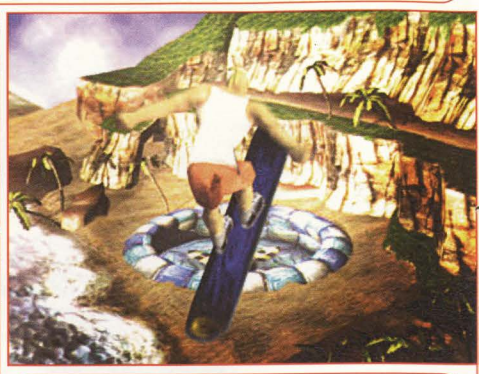
PS2 PODPORUJE DVD-VIDEO, DOLBY DIGITAL A DTS

KINO-KONZOLE

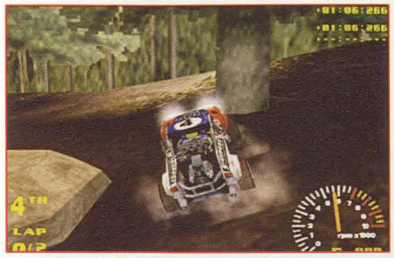
Už je to jisté: na Playstation 2 si můžete přehrávat také své DVD filmy! Nakonec koncern Sony spoluvlastní jedno z největších filmových studií na světě "Columbia - Tristar" a vydělává tak na množství prodaných DVD - a kdo by omezoval odbytový trh s vlastním, lukrativním obchodem se softwarem? Sony ne, proto nevyužijete Playstation 2 jen jako hypermoderní konzoli pro videohry, ale také jako plnohodnotný DVD přehrávač. Filmy s ostrým obrazem, dodatečným materiálem - jako třeba audiokomentářem nebo rozdílnými závěrečnými scénami – se díky mnoha přednostem DVD neetablovaly jenom u nadšenců domácího kina. Dojem zanechá i technicky náročnější zvuková kulisa. Místo dvou zvukových stop zásobuje DVD díky "digitálnímu více kanálovému zvuku" až šest reproduktorů individuálními daty. Odpovídající formáty (Dolby Digital a DTS) PS 2 také podporuje a přinese tak atmosféru kina do vašeho obývacího pokoje.

"New Ridge Racer" od Namca jasně převzal všechny triky od "GT 2000.

Snad bude herní princip stejně tak nádherný jako grafika: skupiny jezdců z toužebně očekávaní strategie ve skutečném čase "Kessen" od Koei.

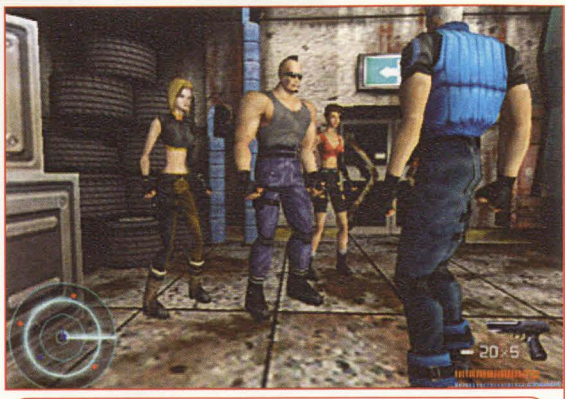


Extrémní sport: "Sky Surfer" japonské vývojové firmy Idea Factory.



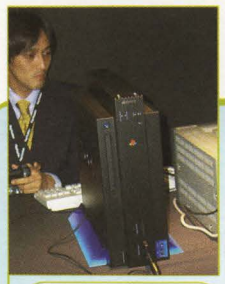
"Street Fighter Ex 3" bude první bojovka na PS2 od Capcomu – ale určitě ne poslední.

Podvodní akce od Sony: "Splash Dive". Nad tím vidíte "Wild Wild Racing"od Imagineer.



Vypadá to na dalšího kandidáta pro PS2: v akční řežbě "X-Fire" od EA padá celkem dost výstřelů.

možnosti nového hardwaru. A aby toho nebylo málo bude debutovat na PS2 další díl klasické řady bojovek: „Street Fighter EX3". Se čtyřmi skvěle vypadajícími bojovníky už bylo možné hrát, hotový produkt by se měl ještě letos postarat o zábavu z trojrozměrných bitek. Kromě všech těchto předělávek bylo možné si prohlédnout i skutečně nový titul v podobě „hratelného akčního filmu" The Bouncer od Square. V tomto mixu bitek a akčního filmu bojujete v roli bizarního stvoření v prostředí postapokalyptických měst. Obzvlášť vypilované herní postavy a veliké, interaktivní prostory s výbornými efekty vody, ohně a světla vytvořily úžasnou atmosféru už v demoverzi. Nespoutané jízdy kamerou ve skutečném čase, rozsáhlé bitvy a mód pro čtyři hráče slibují fascinující zážitek ze hry. Od Square se objeví také úspěšná RPG série Final Fantasy. Až na oznámení, že by se hra měla dát hrát také po síti, a že by se mělo jednat o desátý díl (devítka se má objevit ještě na původní Playstation), ještě nebyly podány žádné jiné informace. Moc nového nepřinesl ani vstup Koei, z jehož hromady strategií ve skutečném čase jsme zase jednou mohli vidět jen známé jezdecké sekvence z Kessenu. O překvapení se tentokrát postaral další titul z dílny Sony. V 3D plošinovce



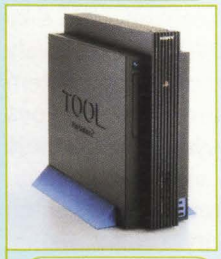
Mnohé hry a dema pro PS2 běhají zatím jen „Devkits", ne na samotné PS2.

HIT VÝVOJE PRO PS2

Tool Time

V rámci prezentace PS2 nám bylo umožněno nahlédnout do vývojového systému za (v přepočtu) skoro třičtvrtě miliónu korun. Pokud se na současnou Playstation programuje v podstatě za pomoci rozšiřující karty pro PC, skládá se "Playstation 2 Development Tool" z úplné Playstation 2 plus vestavěného Pentia-PC (233 MMX). Proto mohou vývojáři používat kromě známého módu "Programming/Debugging" také „Grafiktools" zakládající se na „Linuxu" – doposud k tomu byla nutná oddělená „Workstation". Kromě neustále se zlepšujících vývojářských knihoven mohou tvůrci her sáhnout také po velké nabídce třetích výrobců předem zhotovených programových částí, tzv. „Middleware". Dohromady by se mělo starat 45 firem se svými produkty o úsporu času a nákladů výrobců her. Tak se např. prodá Agronautu ("Croc 2", "Red Dog") přístroj k fyzikálně správnému výpočtu pohybů těla, na kterém se pracuje už 18 měsíců. Americký výrobce Cygnus nabízí už delší dobu kompletní vývojářské prostředí, se kterým uvede do pohybu Playstation-2-CPU "Emotion Engine" na PC nebo Workstation, a tak se může začít ještě před disponováním „Devkits" s vývojem her pro PS2.

Drummania od Konami je už hratelná.Zde vidíte ovladač připojený k Devkitu.



Stejně pěkná forma jako konzole: vývojový systém pro Playstation 2 za třičtvrtě miliónu.

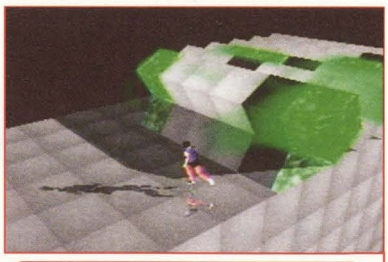
Fotbal jako v televizi: "Jikkyou World Soccer 2000" od Konami.

Nejnadějnější produkt: „The Bouncer" od Square.

Pěkné, ale zvláštní: „Unison" od Tecma (vlevo) je nejasná tanečně/hudebně/akční hra. Vpravo vidíte „1 on 1 Goverment" od Jorudan.

„Eternal Ring" od From Softwares je neoficiální nástupce RPG série „King's Field". Kompletní 3D grafika funguje v reálném čase.

Den-Sen se v podobě malé školačky proháníte po vedení vysokého napětí a skáčete z jednoho sloupu na druhý. Pestrá grafika se přitom stará o vtipnou komiksovou vizáž hry. Cartoonovská postava se také vyskytuje ve třetím dílu RPG série Popolicrois, který je zaměřen spíše na mladší publikum a po grafické stránce působí průměrným dojmem. Více zde mohla přesvědčit dema k RPG Dark Cloud se svými velikými 3D světy a RPG Eternal Ring - u obou se o průběhu hry ještě nedá nic konkrétního říci. Vlna tanečních a hudebních her se také plynule přenesla na PS2. Konami předvedlo hratelnou verzi automatu Drummania včetně příslušného ovladače - jak se očekávalo, žádná hra, které to dovoluje její výkon, nepodceňuje možnosti nového hardwaru. Electronic Arts také předvedli svůj produkt pro PS2. Ovšem ranná verze 3D akční střílečky X-Fire udělala jen malý dojem. Až budoucnost ukáže, které z 200 firem se nakonec skutečně uchytí na PS2. sf/ts



„Kurushi" je také updatován pro PS2. Sony ho uvádí na trh v Japonsku jako „I.Q. Remix".

Verze pro PS2 vypadá lépe než automat: „Tekken Tag Tournament" od Namca.

84 HER
pro Playstation 2

VÝROBCE	TITUL	TYP
Artdink	A-Train 6	Simulátor vlaku
ASCII	Flower Sun and Rain	Akční adventura
	Panic Surfing	Sport
Ask	Billards Master 2	Simulátor kulečníku
Asmik Ace	Sidewinder Max	3D-letecká akce
Astroll	American Arcade	Flipper
Athena	Pro Mahjong Kiwame Next	Stolní hra
Bandai	Mobile Suit Gundam	3D-Akce
Capcom	Demon Warrior (Onimusha)	Akční adventura
	Street Fighter Ex 3	Bojovka
Dazz	Lakemaster Ex	Simulátor rybaření
Ecseco	Battle on the Ghat	Závodní hra
EA	X-Fire	3D-akční adventura
Enix	BBD2000	Simulace
	Bust A Move 3	Hudební
	Exotica	Akční RPG
	Fighting QTs	TV-hra
	Sonnette	Love Story
	Star Ocean 3	RPG
From	Armored Core 2	Akce
	Eternal Ring	RPG
Fujimic	Bakuryu 2	Sport
Genki	Jade Cocoon 2	RPG
Gust	Fly High	Závodní hra
Hudson	Bloody Roar 3	3D-bojovka
	Bomberman 2001	Akce
i4	AI Igo 2001	Stolní hra
	AI Mahjong 2001	Stolní hra
	AI Shogi 2001	Stolní hra
Idea	Sky Surfer	Sport
Imagineer	Wild Wild Racing	Závodní hra
Jorudan	1 on 1 Government	Akce
Kaga	Tetsuman Menky	Stolní hra
Koei	Kessen	Realtimeová strategie
	Mahjong Taikai 3	Stolní hra
	Shin-Sangokumusou	Akce
	Söldnerschild 2	Taktické RPG!
Konami	Drummania	Hudební
	Gradius 3 & 4	Akce
	Jikkyou Pawafuru	Sport
	Jikkyou World Soccer 2000	Fotball!
	Mahjong Yarouze!	Stolní hra
Locus	FX-Pilot	Letecká akce
M2 To	Tuning Car Race Game	Závodní hra
Magical	Mag. Sports Catch Bass Club	Simulace rybolovu
	Mag. Sports Koshien 2000	Sport
	Mag. Sports Pro Golfer	Golf
Mainichi	Todai Shogi Shikenb. Dojyo	Stolní hra
Namco	500 GP	Závodní hra
	New Ridge Racer	Závodní hra
	Tekken Tag Tournament	3D-bojovka
Riverhillsoft	World Neverland 3	Simulace
Seta	Ide Yohsuke No Majan	Stolní hra
	Perfect Golf 3	Golf
Sony	Boku to Maoh	RPG
	Dark Cloud	RPG
	Den-Sen	Akce
	Fantavision	Akce
	Gran Turismo 2000	Závodní hra
	I.Q Remix	Logická hra
	Popolocrois 3	RPG
	Splash Dive	Akce
Sony Music	L'Arc-en-Ciel	Hudební
	Tenchu 2	Akce
Spike	World Rally Championship	Závodní hra
Square	The Bouncer	Akční adventura
Sun	Shanghai 5	Stolní hra
	Street Mahjong T. Majin 2	Stolní hra
Sunrise	Panzer Century 6 Breaker	Techn. simulace
T&E	3D Golf	Golf
Taito	Go By Train!	Simulace
Takara	Choro Q HG	Závodní hra
Tecmo	Ninja Gaiden	Akce
	Unison	Hudební akce
Titus	Roadsters Trophy 2000	Závodní hra
	Robocop	Akce
Tomy	Baki the Grappler	Akce
UEP	New Cool Boarders	Snowboard
Victor	Let's become a pilot!	Simulace
Video System	F-1	Závodní hra
VR-1	3D Real Drive	Jízdní simulátor
Warashi	Soul Surfing	Akce
Xing	Fighting Illusion K-1 GP	Sport
Yuku-enterprise	Morita Shougi	Stolní hra

První Online půjčovna videoher otevírá virtuální bránu.

V USA si je možné půjčit hry přes Internet (o tom si můžeme nechat jen zdát).

Američané jsou jako vždy o krok (nebo spíš skok?) vpřed. Po supermarketech nebo dokonce kostelech na Internetu nyní přichází nonstop služba pro náruživé hráče. Přes webovou stránku www.webgamezone.com si mohou majitelé PlayStation a Dreamcastu vybrat z více než 200 výpůjčních titulů pro svoji konzoli a to 24 hodin denně, 7 dní v týdnu. Ještě tentýž den jdou drahocenné hry k adresátovi poštou, ti zcela nedočkaví dostanou příslušnou softwarovou stravu expresně. Na konci výpůjční periody maximálně deseti dnů se zapůjčené hry vrací přiloženou a ofrankovanou obálkou zpět. Zajímavá je především cena: celá „sranda" vás přijde přesně na tři (PS), resp. pět dolarů (DC) plus jeden dolar za rychlé doručení a balení. Doufám, že u nás se podobných vymožeností dočkáme dřív, než budeme pobírat penzi (to bychom si toho asi moc nenapůjčovali).

WebGameZone.com

Bývalý vlakový lupiči pod smlouvou u SCI

Anglický softwarový výrobce si smluvně zavázal dva z hlavních pachatelů velké vlakové loupeže z roku 1963.

Vývojář SCI, známý kontroverzními automobilovými jatkami „Carmageddon" si zajistil budoucí titul s Ronaldem Biggsem a Bruce Reynoldsem - známými a obávanými „lupiči gentlemany". Společně s dalším tuctem kompliců přepadli oba tito Britové v roce 1963 poštovní vlak Anglických železnic a uloupili 2,7 miliónů liber (dnes odpovídá cca částce 2,5 miliardy korun). SCI plánuje simulaci na bázi tohoto zločinu. Vžijete se buď do role gangsterů nebo do role detektivů, kteří se pokouší zabránit loupeži. Hra, která je zatím ve stádiu plánování by se měla objevit asi za dva roky právě v okamžiku startu filmu „Odd Man Out", který by měl vycházet z knihy hlavního pachatele Ronalda Biggse. V jaké formě se vydáte na svou kriminální pouť, ještě známé není, ve verzi pro PlayStation 2 ale rozhodně můžeme věřit.

Nové cesty přenosu dat na konzolích

Sega a Konami experimentují s kabelovým modemem a radiovými vlnami.

Sega právě uzavřela smlouvu s japonským největším poskytovatelem TV-kabelů firmou „Jupiter Telecom" proto, aby se otestoval nový systém „Download". Koncem loňského roku bylo přes 200 zákazníků „Jupiter Telecomu" vybaveno zdarma jedním Dreamcastem včetně kabelového modemu. Software pro konzoli od Segy se dá přetáhnout přes kabelovou síť. O jaké hry se zde bude jednat známo dosud není. I Konami potichu zkoumá nové možnosti přenosu dat. Tento softwarový výrobce plánuje, že bude zabudovávat moduly her a jiné elektronické hračky do budoucí radiových přijímačů. Ty by měly sloužit k tomu, aby přijímaly data, která by byla vysílána z vysílače přes volné frekvence. Prototyp takového verze hry „Beatmania" s přijímačem již byl představen, přičemž přenosová rychlost během prezentace dosáhla asi 16 bitů za sekundu. Hotový produkt bude pravděpodobně představen publiku na Tokyo Game Show na jaře letošního roku. Vedle dalších hudebních her, jako „Dance Dance Revolution" by měly z tohoto systému profitovat i sportovní tituly a závodní simulace.

JRC TOP10

Žebříček prodejnosti za měsíc listopad loňského roku podle největšího prodejce her v Čechách

1. FIFA 2000 - nejnovější verze populárního fotbálku
2. NHL 2000 - (zkuste hádat) nejnovější verze populárního hokeje
3. QUAKE 2 - vytoužený převod klasické PC střílečky
4. DINO CRISSIS - když „Resident Evil" potká „Jurský park"
5. FORMULA ONE 99 - (a znova) nejnovější verze populárních závodů
6. COLIN McRAE RALLY - výborné rallye, za poloviční cenu
7. FINAL FANTASY VIII - být to česky (nebo kdyby uměl každý skvěle „English") jasná první příčka
8. MICHAL OWEN WLS 99 - nejúspěšnější hra ve výprodeji
9. DRIVER - simulace mafiánského řidiče
10. GRAN TURISMO - závodní pecka za polovičku, jasná volba

Pouze pro členy: nový hardware Nintendo

Modem N64 a mechanika 64DD budou jen pro abonenty a ne v obchodech.

Špatné zprávy pro evropské hráče: ke konci roku avízované periférie N64 pro Spaceworld budou zveřejňovány jen v Japonsku, a tak nebudou prodávány přes maloobchod. Zainteresovaní japonští hráči dostanou svoje 64DD-Starter-Kit, které budou vedle mechaniky obsahovat modem 64a, RAM-Pak a disketu s internetovým software, a to ještě v rámci dvouročního plánu. Měsíční členství v síťové službě Randnet, která spravuje pro Nintendo oblast Online stojí 2.500 Yenů (asi 50 Marek) na měsíc. V druhém roce klesá cena na 1.500 Yenů. „Doshin the Gigant" a „Mario Artist: Paint Studie", to jsou první dva softwarové tituly na disketě, které dostali abonenti v prosinci. Čtyři další produkty (mezi nimi „Sim City 64", „F-Zero X Exspansion Kit"), které mají následovat v únoru a dubnu jsou zahrnuty v ceně. K tomu dostanou uživatelé až pět e-mailových adres a smí brouzdat po internetu, nebo hrát. Počet zákazníků 64DD je striktně omezen na 100.000; kdo se nechá první zaregistrovat, má větší šanci.

Vůně budoucnosti

Americká firma DigiScent pracuje na pachovém systému pro PC a konzole.

Se 100 až 200 různými primárními pachy má hardware „iSmell" produkovat nesčetné vůně / pachy, které budou moci být kódovány malým množstvím dat. Vedle využití pro PC (Multimédia, Internet) si lze představit i aplikaci dané techniky pro budoucí konzole a hry. Podle DigiScents se zatím odehrávají rozhovory s výrobci her.

COMING SOON

Nejžhavější tituly:

TITUL	VÝROBCE	SYSTÉM	ŽÁNR
PROSINEC			
Autobahn Raser 2	Davilex	PS	závody
Koudelka	SNK	PS	akční adventura
Castlevania S.E.	Konami	N64	akční adventura
Warpath: Jurassic Park	EA	PS	akční adventura
Parasite Eve 2	Square	PS	RPG
Shadow Man	Acclaim	DC	akční adventura
Fighting Force 2	Eidos	PS, DC	bojová hra
LEDEN			
Baldur's Gate	Interplay	PS	RPG
South Park Rally	Acclaim	PS, N64	závody
Virtua Striker 2	Sega	DC	sport
Toy Story 2	Activision	PS, N64	plošinovka
Fear Effect	Eidos	PS	akční adventura
Supercross 2000	EA	N64	závody
Test Drive 6	Infogrames	PS, DC	závody
Climax Landers	Sega	DC	závody
Shadow Madness	Crave	PS	závody
ÚNOR			
Slave Zero	Infogrames	DC	akční
Resident Evil: Code Veronica	Capcom	DC	akční adventura
Rallymasters	Infogrames	N64	závody
Superbike 2000	THQ	PS	závody
Saga Frontier 2	Square	PS	RPG
Messiah	Interplay	PS	akční
NBA 2000	Sega	DC	sport
Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PS	akční adventura
Gran Turismo 2	Sony	PS	závody

G.O.D. si zajistili práva na hru podle kultovního filmu

Neočekávaný kasovní trhák „Záhada Blair With" se objeví v létě 2000 i jako hra.

Experimentální horor odehrávající se kolem tří studentů filmařství, kteří se při natáčení ztratili beze stopy v lese, se stal loni v USA nečekaným hitem (už je v kinech i u nás). V pokladnách kin se jen v Severní Americe doposud vybralo přes 140 miliónů dolarů. Na technické bázi PC hororové hry „Nocturne" se z „The Blair With Project" (jak se titul jmenuje v originálu) nyní programuje nový titul ve stylu série „Resident Evil". Vedle počítačové hry by se měla objevit na trhu v příštím roce i verze na (ještě blíže neurčenou) konzoli.

Nintendo se připravuje na produkci konzole Doplhin

Herní gigant připravuje čipy pro budoucí konzoli.

Největší japonský výrobce polovodičů NEC získal od Nintenda zakázku na výrobu grafického a paměťového chipu pro nový přístroj Doplhin. Objem objednávky činí téměř tři miliardy amerických dolarů, z nichž NEC vloží část právě do výstavby nové továrny na chipy. Se zahájením výroby polovodičů se zde počítá pro léto 2000. Mezi námi: Nintendo dělá podobnými zprávami zbytečný humbuk. Uvidíme kdy se Dolphin objeví skutečně na trhu.

Funkční zázrak Lightgun

Baucontec poskytuje dodatek pro příznivce střileček.

Skvělá světelná pistole „Shock Rattle" nepostrádá žádnou funkci: automatická palba se nabízí ve dvou rychlostech, v režimu „Machine Gun" se bouchačka dokonce automaticky nabíjí. Na pistoli pouze nastavíte kolik nábojů se vejde do vašeho zásobníku a „Shock Rattle" počítá s vámi a aktivuje automaticky tlačítko Reload. To se ostatně nachází na pažbě, nikoli na hlavni, jak je tomu u jiných světelných pistolí (tam je u „Shock Rattle" tlačítko „Start"). Dovoluje-li hra změnu v osazení tlačítek, můžete si je nastavit podle sebe. Takže třeba „Time Crisis" můžete hrát jednou rukou. Ukazovákem obsluhujete spoušť a prostředníkem se kryjete a nabíjíte. Samozřejmě se „Shock Rattle" snáší dobře s bouchačkou od Namca. Chuťovkou je funkce „Rumble" – při každém vašem výstřelu se zbraň zachvěje.

Shrnutí: Díky solidnímu vybavení a atraktivní ceně je tahle světelná zbraň dobrou volbou pro příznivce všech střileček.

Klíč k úspěchu

Ubi Soft pořádá mistrovství „Speed Devils" a prezentuje pro našince svůj „Ubi Key".

Hrát se vyplácí – alespoň šílené závody „Speed Devils" pro Dreamcast. Nejlepšímu pilotovi již mává výhra Fiatu Barchetta, Punto Sport či Seicento Sporting. Všechno co pro to musíte udělat je to, že se vydáte s jedním ze šesti základních modelů na šest tratí arkádový mod a zajedete nejlepší čas. Vaše výsledky pošlete buď e-mailem na podiumspeeddevils@ubisoft.fr nebo na následující adresu: Ubi Soft, Podium Championship Speed Devils, BP 40, 93108, Montreuil sous Bois, Francie.

Majitelé aktuálních titulů pro Game-Boy od firmy Ubis Soft, jako jsou „Tonic Trouble", „Rayman" nebo „Suzuki Alstare Extreme Rancing" se vedle toho mohou těšit na tak zvaný „Ubi Key". Na určitém místě vaší hry totiž naleznete klíč jako bonus. Zlatým hřebem celé záležitosti je to, že : vyměníte-li si váš nález přes infračervené rozhraní s nějakým kamarádem, potom se otevřou tajné úrovně a další lahůdky.

NEWS

Pro náš časopis hledáme redaktory k externí spolupráci.

Podmínkou je:

1. dobrá orientace v problematice her
2. výborné vyjadřovací schopnosti
3. vlastní konzole (min. PlayStation), PC a přístup na internet
4. maximální věk 30 let
5. chuť zkusit něco nového

Hledáme obchodního zástupce pro sjednávání inzerce do našeho magazínu.

Vyžadujeme:

1. solidní vzhled a vystupování
2. minimálně středoškolské vzdělání
3. praxi v oboru reklamy
4. bydliště v Praze a okolí
5. plné pracovní nasazení

Písemné nabídky se stručným profesním životopisem zasílejte, prosím, na adresu redakce.

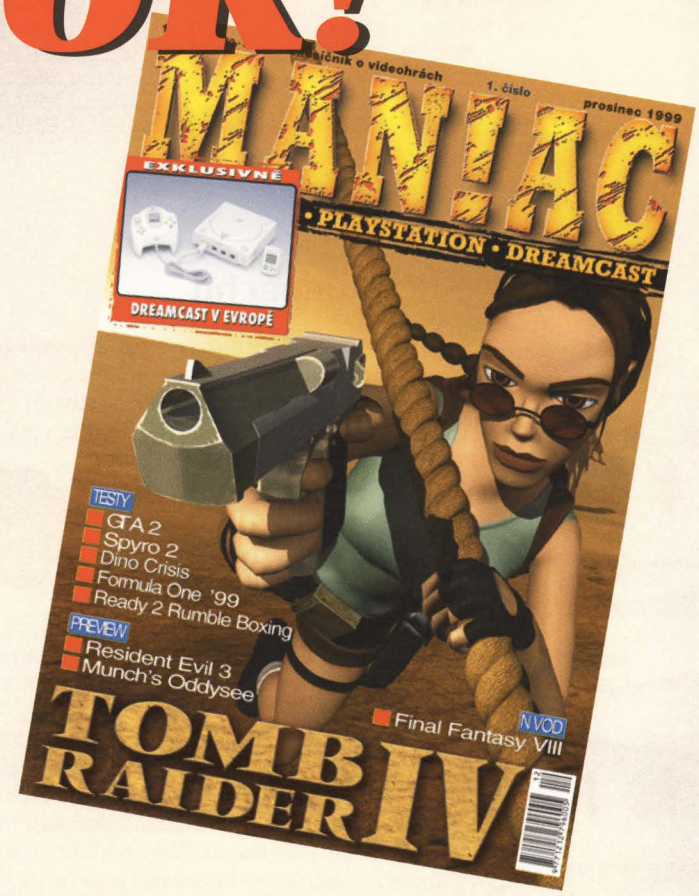
POZOR!

Nemáte ještě první číslo?

Udělejte si radost a objednejte si jej na dobírku za pouhých

90,- Kč.

Napište na adresu redakce nebo zatelefonujte na číslo 038/635 91 55.



Fear Effect • The Legend of Dragoon • Action Man
Jet Force Gemini • Toy Commander • Wu Tang
No Fear Downhill Mountain Biking • Pac-Man World
Rayman 2 • Rainbow Six • Mario Golf

KRITIKA VIDEOHER

JAK HODNOTÍME V TESTECH

IT'S A MANIAC
Žádané, ale vzácné ocenění, které obdrží jenom vynikající tituly s hodnotou zábavy ze hry minimálně 85 %. Pokud vás zajímá daný žánr můžete pro tuto hru bez okolků běžet do obchodu.

MAN!ACI HRAJÍ

SOUL CALIBUR (DC)
Tak tohle bitkaření překoná (jak pevně doufáme) asi až "Tekken Tag Tournament" pro PS 2.

MEDAL OF HONOR (PS)
Atmosférická akce z doby II. světové války s výborným multiplayerem.

FINAL FANTASY VIII (PS)
Dlouhá pouť s mnoha odbočkami, kterou si ale stoprocentně nevychutnáte díky absenci "PocketStationu" na evropském trhu. "GRRR!"

TOMORROW NEVER DIES (PS)
Po sifónovém filtru zase ucházející agentská akce, která je ale bohužel trochu krátká.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (PS)
Zase povedená hra, ale díky pravidelnému vydávání dalších a dalších dílů vždy po roce už se cítíme touto tématikou lehce unaveni. Ovšem jasná volba pro neznalce předchozích dílů.

XXL
Nejlepším hrám a hrám, které jsou netrpělivě očekávány, věnujeme rozsáhlý test XXL s dodatečnými informacemi. Tento titul, většinou korunovaný naším vyznamenáním, je představen na minimálně třech stránkách. K tomu ještě připojujeme tipy, zajímavé srovnávací tabulky nebo interview.

ZÁBAVA: Hodnocení zábavy ze hry zahrnuje všechny herní i technické dojmy: strukturu levelů, ovládání, různorodost, atmosféru i komplexnost. Zkrátka: jak se bavíte. Snažíme se hodnotit přísně, ale férově. Např. průměrná hra získá 50 %, hodnocení sedmdesátkou už znamená doporučenou koupi pro fanoušky daného žánru. Od 80 % je titul zajímavý pro všechny hráče, 90 % a více získávají jen výjimečné a inovativní hry, ve kterých sedí prostě všechno. Důležité upozornění! Naše hodnocení si nevycucáváme z prstu, ale srovnáváme s konkurenčními tituly.

GRAFIKA: Technická realizace a umělecké zpracování určují hodnocení grafiky. Je 3D grafika trhaná, nebo je obraz plynulý? Jsou zde grafické chyby, kterých je možné se vyvarovat? Vypadají všechny textury stejně nudně nebo se při jejich tvorbě zapojili talentovaní umělci? Prostě: vypadá to dobře?

ZVUK: Hodnocení zvuku ovlivňuje různorodost, originalita a kvalita doprovodné hudby, mluveného slova a efektů. Dotváří soundtrack atmosféru hry? Je zvuková kulisa realistická? Prostě: poslouchá se to dobře?

AKCE: Palba až do posledního dechu, bitky až se kouří z joypadu - nebo umírněné mačkání kláves v nudném taktu? V pěti stupních se odrazí podíl akce v každé hře.

STRATEGIE: Můžete si dolaďovat svůj vůz, máte rozsáhlé možnosti taktizování, otevíráte každé dveře pomocí nějakého zajímavého puzzle? Čím více musíte přemýšlet, tím je vyšší hodnocení strategie

DOJEM: Je zde atmosférické intro, barvité mezihry a zasloužené uvolnění? Je ovládání pro uživatele příjemně jednoduché a čas k nastartování potěšitelně krátký? Sedí podmalování hudbou? Zkrátka: sedí všechno 'okolo'?

MULTIPLAYER: Rozsah a kvalita módů pro více hráčů určují hodnocení multiplayeru. Může hrát zároveň více hráčů? Je ovládání vhodné i pro příležitostné hráče? Když nějaká hra odkryje svou pravou tvář teprve tehdy, pokud ji hraje více hráčů, získá plných pět políček.

HODNOCENÍ: Ačkoli bereme naše hodnocení zábavy ze hry jako 'absolutní' (hra s 90 % má svou nepopiratelnou hodnotu i po letech), existují tituly, které v průběhu času ztrácí na půvabu. Rychlý důsledek updatů sportovních titulů ("FIFA", "NHL" & spol.) a rychlého vývoje v oblasti 3D vede k znehodnocení, které se projeví v rámci dalších testů nebo ve srovnávacích tabulkách

1. podporuje Dolby-Surround
2. podporuje myš
3. mód 60-ti Hertz (zatím jenom Dreamcast)
4. počet CD, popř. rozsah modulu
5. počet hráčů, kteří mohou hrát současně
6. ukládá se na paměťovou kartu
7. podporuje RAM-Pak (jenom N64)
8. podporuje analogový ovladač, popř. jiné speciální ovladače jako je volant, nebo světelná pistole
9. podpora vibračních funkcí

Tomb Raider: The Last Revelation

Pestré obrázky: poté, co byla Lara obdařena už na startu svých posledních dvou dobrodružství v USA zvláštním komiksovým vydáním, existuje nyní několik málo týdnů vlastní série "Tomb Raider". Zatímco v prvních dvou sešitech musela sdílet hlavní roli ještě s 'Witchblade' hrdinkou Sarou Pezzini, zaplňuje nyní jen sama komiksové stránky. Zájem o Lařina kreslená dobrodružství je tak velký, že si američtí obchodníci s komiksy objednali 170.000 kusů premiérového čísla. Pro srovnání: nejpopulárnější série, 'Uncanny X-Men', přináší měsíčně objednávky na asi 110.000 kusů. Jestli se tato série dostane i k nám, zůstává zatím nezodpovězeno.

Jak vidíte, Láře to sluší i v komiksech.

Také za volantem hrozí Laře nebezpečí. Džípem narazí spolu s cisternou na hlubokou jámu v poušti.

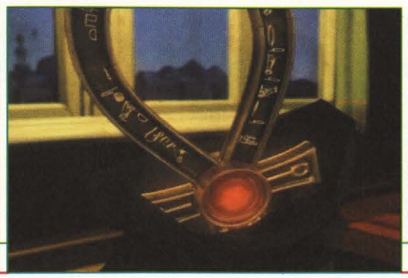
Nyní můžete ve svém inventáři kombinovat některé předměty. Kromě zbraně a laserového nástavce můžete také zapojit různé artefakty.

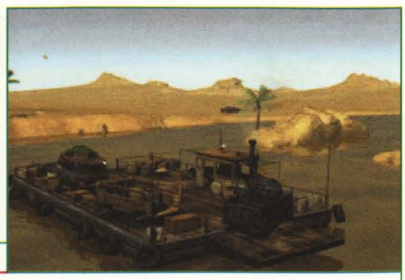
Kromě lidských protivníků chtějí naši hrdinku dostat také prasata a krokodýli.

Lara Croft je už zase tady, což je od dob Indiana Jonese nejpádnější důvod, proč se zajímat o archeologii. V roce 1996 ji anglická softwarová firma Core Design přivedla k životu jako dobře rostlou hlavní postavu vychvalované akční adventury. Uplynuly tři roky od Lařina prvního dobrodružství - krátký čas, během kterého se tato nezvyklá hrdinka stala kybernetickou ikonou nadcházejícího tisíciletí. I seriózní média se nevyhnula mohutnému úspěchu Lary a dokonce ji uveřejnila i na titulních stranách. Pro Core Design popř. vydavatele Eidos znamenaly hry „Tomb Raider" a samozřejmě všechny doplňkové materiály od ručníků až po komiks pohádkové obraty. Vznikl název značky, kterou byl označován každý myslitelný předmět. Tento stav pochopitelně vyvolal na přání hráčského publika pokračování série, a teď je zde Lařino nejnovější dobrodružství: „Poslední zjevení".

Zkušená slečna Croft samozřejmě ještě stále vyhledává krkolomná dobrodružství a tajemné artefakty. Poté co navštívila skoro půl světa od Indie přes Evropu až po mýty opletenou Atlantidu, ji zavede nová cesta znovu do klasického světa starověkých pyramid. Jako už v prvním „Tomb Raideru" je jejím cílem Egypt, mystická vlast faraónů. Na rozdíl od její minulé krátké návštěvy, nyní se týká aktuální průzkumná cesta výlučně těchto písečných pouští a tajemných staveb na Nilu.

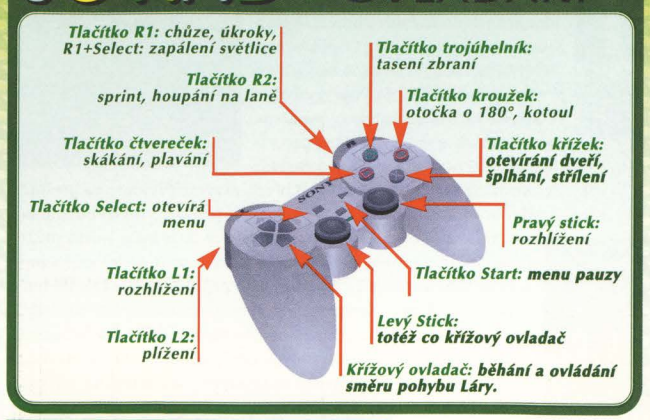
Jen jedinkrát během hry smíte s Larou navštívit jiné prostředí, a to hned na začátku. První level, který sloužil už i v předcházejících dílech pro zvládnutí specifických schopností, vás tentokrát nezavede do vyšperkované vily. Nyní svůj trénink absolvujete v roli mladé Lary (jak jsme psali minule) na její první expedici. V Kambodži se potlouká ještě jako mladé děvče se dvěma culíky se svým rakouským učitelem Wernerem von Croyem. Při průzkumu rozvalin chrámů předvádí tento šedovlasý profesor základní pohyby, které Lara používá ve svém následujícím dobrodružství. Kromě tohoto praktického využití, má interaktivní intro, ve kterém jsou rozmístěny i animace ve skutečném čase, ještě i jiný význam. Tak se např. dozvíte, jak přišla hrdinka k batohu, ve kterém už od prvního dílu uchovává nářadí a amulety. Tato úroveň ovšem končí dramaticky a Lara je od svého učitele odtržena a je dokonce přesvědčena o jeho smrti.



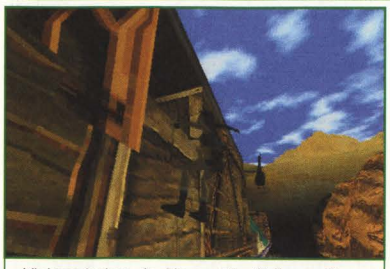


Kromě animací v reálném čase se dozvídáte doprovodný příběh v dlouhých FMV sekvencích.

JOYPAD – OVLÁDÁNÍ



Boj bez krve: proti zlému Semerkethovi se Lara postaví neobvyklou hrou s prkny. Házíte je vlevo na stěnu, přes barevnou podlahu si volíte své figurky.


Vlakem jedete do Alexandrie. Ovšem zdá se, že cestování druhou třídou egyptských drah je trochu primitivní.

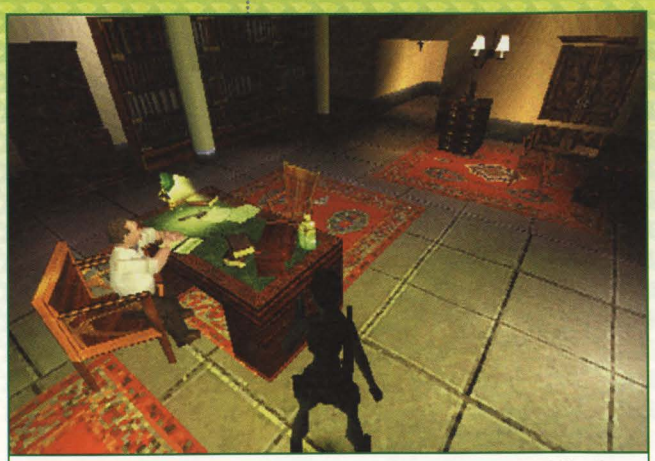
Potom už začíná samotná expedice. Společně s beduínem jako průvodcem sklouznete s Larou do temného hrobu Setha. Zatímco váš pomocník osvětluje pochodní úzké tunely a vysoké sály, vy se staráte o útočící potvory jako hyeny nebo štíry. Při putování zasypanými prostorami uvidíte všechno, co je typické pro Egypt. Hieroglyfy a reliéfy pokrývají zdí, zdobené sloupy a vázy patří zrovna tak k antické vnitřní architektuře jako sarkofágy a mumie. Avšak nezbývá vám moc času, abyste mohli obdivovat okolí za svitu pochodně. Váš skomírající zdroj světla brzy zmizí a zanechá vás s panickým výrazem v obličeji osamocené. Jaké štěstí, že si zase můžete zapálit pochodeň, se kterou vnesete světlo do temných koutů. S průzkumem Sethova hrobu teprve propuká vztek na Laru a v zápětí na celé lidstvo. Odstraněním zlatého amuletu z místa Sethova posledního odpočinku Lara uvolní temné síly, které hrozí zaplavit celý svět biblickým utrpením. Lařina a vaše úloha je jasná: zlo musí být mystickým způsoben poraženo. Ovšem také pár starých známých se přidalo na stranu nadpřirozeného zla...

Vaše cesta k záchraně lidstva se odehrává z větší části uvnitř egyptských chrámů, hrobek a pyramid. Samozřejmě na váš nepromyšlený krok čekají různé pasti, i když ne tolik, jako u předchozích dílů. Čepele překvapivě vystřelují z podlahy, rotující nože udílejí těžké rány, které vám berou energii a planoucí ohně zvou k smrtícímu barbecue. Také hustota nepřátel je v „Tomb Raider 4" neočekávaně nízká. Čas od času máte sice co do činění s hnusným mrňousem, s beduínem který se ohání meči nebo s pohybujícími se mumiemi. Smrt vám ale hrozí spíše nečekaným krokem do prázdna než prostřednictvím agresivních nepřátel.

Největší překážka při dostávání se dále je komplexnost jednotlivých levelů. Cesty, kterými musíte projít, často nejsou už tak jednoznačné jako v dřívějších Lařiných dobrodružstvích. V otevřených prostorách může více cest vést k jednomu cíli. Stále sice ještě přepojujete spínače a páky, ale teď můžete i tahat za lana nebo je zapálit ohněm z lampičky na olej, abyste uvolnili různé průchody. K tomu může Lara ještě prolomit mnohé dveře vykopnutím

ZPÁTKY KE KOŘENŮM? Ovšem kdo očekává přehledné levely s jednoznačným zadáním úloh, musí změnit myšlení, protože máte z velkých areálů často přístup do více prostor. To, že se přitom můžete dostat dokonce do slepé uličky, dost naštve a ještě více pocítíte časovou tíseň, které byli vystaveni vývojoví pracovníci od Core po ohromném úspěchu prvního dílu: každý rok musí ležet nový "Tomb Raider" pod vánočním stromečkem. Přesto se konstruktéři levelů řádně pustili do díla a vytvořili komplexní a velkým dojmem působící 3D krajiny - Lařiny fanoušci se mohou těšit na nadílku. th

Profesor Werner von Croy naučil Laru za mlada základním dovednostem archeologa a dobrodruha.



Lařin přítel a kolega Jean-Yves (zde ve své kanceláři v Alexandrii) jí radí, jak má pokračovat.

HOT line

ÚVODNÍ HÁDANKY mohou rychle odradit nezkušené dobrodruhy. V hrobce Setha máte svého průvodce, který osvětluje okolí svou pochodní a otvírá podpalováním předmětů mřížové dveře. Poprvé zůstává beduín stát u dveří, které otevřete spínačem. Pak jde chrabře dál a zmírňuje pro vás smrtící případy. Když složíte obě části očí a použijete je jako klíč, jdete hlouběji do hrobky. Znovu zůstane váš pomocník stát přede dveřmi. Přejděte po plošině a zatáhněte za řetěz. Před vámi leží místnost s hieroglyfickými vzory na podlaze. Abyste odstranili zamřížované dveře na protilehlém konci, musíte postupovat následovně: necháte vašeho společníka zapálit nádrž pod vámi a vy uvidíte, že některé dlaždice jsou průsvitné. Přeskákejte teď přesně v řadě tak, abyste se nedotknuli ostatních částí podlahy, pouze po zářících dlaždicích. Když to budete dělat dobře budou se vám na protější stěně zapalovat ohně a nakonec se vám otevřou protilehlé mříže. Toto místo je příčinou nejčastějšího zákysu v začátku hry.

nebo otvírat dveře pod vodou. Vytrénovaná hrdinka se také ještě přiučila pár pohybům. Tak například se můžete při šplhání zachytit úzkých říms a hran (a ručkovat po nich i za roh), nebo můžete konečně také používat lana a tyče. Zatímco s pevnou tyčí můžete jen slézat dolů nebo namáhavě šplháte vzhůru, lano slouží k pohybu vzduchem ve stylu Tarzana. Samozřejmě můžete s Larou najít mnohá tajemství. Na objevení čeká celkem sedmdesát skrytých částí, které na rozdíl od předcházejících dílů snadněji najdete a často jsou také větší. I přestože necestujete po celém světě jako dřív, i tady si užijete spoustu dobrodružství. Takže pochodujete pískem v poušti, honíte džípem nepřítele nebo ručkujete po jedoucím vlaku. Také úzké uličky Alexandrie nenavštívíte jen po svých, ale i v sedle motorky.

Kromě toho najdete ve městě navýsost potřebný předmět k vylepšení vašeho revolveru: laserový nástavec. Díky tomutu high-tech vybavení můžete vyřídit nejnebezpečnější nepřátele z dálky. Útočící kostlivce můžete odstranit z cesty pomocí zaměřovačem přesně zacílené střely na lebku. Ještě pár dalších předmětů debutuje v „The Last Revelation": tak třeba vlastníte dalekohled, dostanete kuši a smíte ládovat svou flintu i granátomet různou municí. V průběhu hry můžete najít tři varianty šipek: obyčejnou, jedovatou a explozivní.

Pokud očekáváte od nového dílu „Tomb Raidera" grafické a akustické senzace, budete zklamáni. Kromě několika odrazů světla na kovových předmětech a Lary, ze které kape voda po skoku do vody, zůstává všechno při starém. Zato si ale můžete prohlédnout vedle sekvencí ve reálném čase také dobrý tucet FMV animací. Ovšem hudební kulisa se drží během vašeho putování úplně na minimu. Kromě pár atmosférických akordů, trochy šumění větru a skřípění štěrku zůstávají vaše reproduktory hluché. sf/th

Podobnost

"Tomb Raider: TLR" velkým hollywoodským filmům je více než zřejmá. Pochopitelně je řada "Indiana Jones" díky podobné tématice hlavním dodavatelem nápadů. Obzvlášť pohledy do Lařiny minulosti a nález Lařina batohu silně připomíná film "Indiana Jones a poslední křížová výprava". Ale také úchvatný dobrodružný film z loňského léta "Mumie" mohl být inspirací pro mnohé scény.

Scény se skaraby mohly být inspirovány letním kinohitem „Mumie".

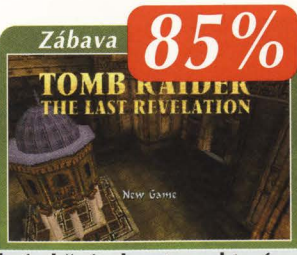
Automatické zaměřování jako obvykle zjednodušuje situaci, poprvé jej ale můžete i vypnout.

KDO ČEKAL na důstojného pokračovatele minulých Lařiných dobrodružství, nebude rozhodně zklamán. Čtvrtá cesta hbité bojovnice nabízí dojemné i tajuplné scénáře a akce typické pro "Tomb Raider", stejně jako protagonistku v nejlepší formě. Zkrátka: o dobrodružství před obrazovkou trvající týdny je více než postaráno. Kdo si ale představoval skutečné zjevení, potlačí slzičky. Titulu se nepodařilo ani po grafické stránce nadchnout (od třetího dílu je zlepšení jen mírné, už je třeba PS2), ani nenabídl extrémní inovace. Čtvrtý díl se hraje pořád stejně, jen bylo upuštěno od rozdělení na levely a jako vždy přidáno něco nových dovedností. Také omezení na jedno jediné prostředí, i když bylo propracované do detailů, může některé fanoušky Lary pěkně naštvat. Příznivci složitých hádanek, pořádné akční adventury a bujných tělesných forem ovšem mohou klidně po této hře sáhnout. sf

V prostorách, které navštívíte, vás uchvátí zajímavá architektura a design okolního prostředí stejně tak jako v předchozích dílech.

Zábava **85%**

VÝROBCE	Eidos
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	82%
ZVUK	57%



AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

Dobrá akční adventura, která nezůstává svým předchůdcům nic dlužná.

IT'S A MANIAC

POČÍTAČOVÁ ZÁBAVA PRO CELOU RODINU

JRC

- **BRNO:** Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60
- **ČESKÉ BUDĚJOVICE:** Česká 55, tel. 038 - 635 76 60
- **FRÝDEK-MÍSTEK:** Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194
- **HRADEC KRÁLOVÉ:** OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45
- **KARLOVY VARY:** Nám. Dr. Milady Horákové 14, tel. 0603 - 213 089
- **OSTRAVA:** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12
- **OSTROV:** Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94
- **PARDUBICE:** Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24
- **PLZEŇ:** Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51
- **PRAHA 1:** Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11
- **PRAHA 2:** Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07
- **ÚSTÍ NAD LABEM:** OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276
- **ZLÍN:** OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l. 218

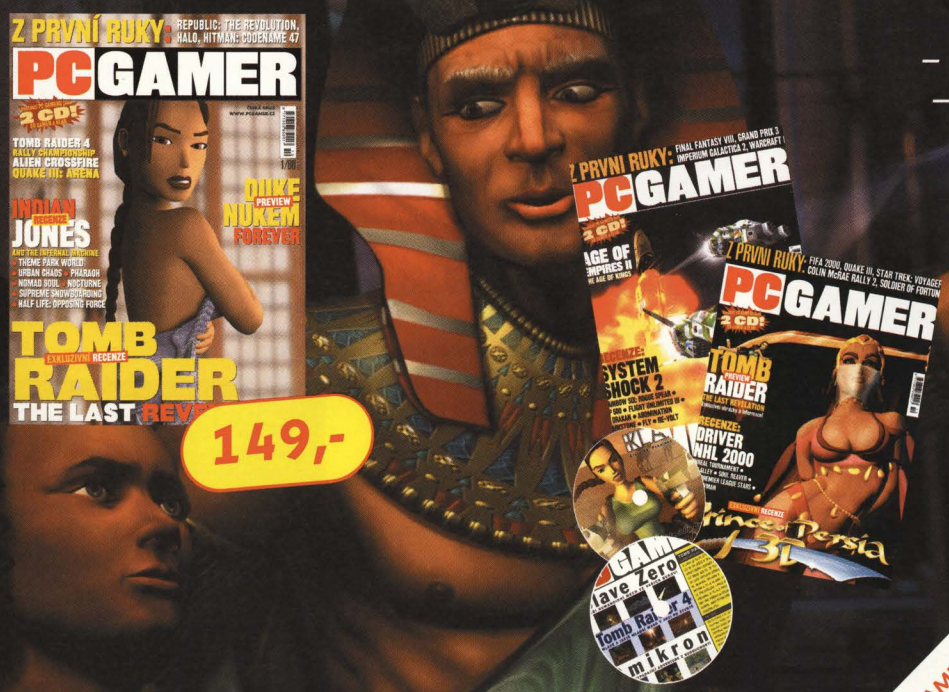
ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT: P. O. BOX 28, Praha 6 160 17, tel.: 02 - 57 18 95 20, e-mail: direct@jrc.cz

www.jrc.cz

PC GAMER

Váš spolehlivý průvodce světem počítačových her

- skvělé recenze
- nejčerstvější novinky
- exkluzivní reportáže



149,-

DVA ČASOPISY V JEDNOM!

PC GAMER – tel.: 02/5718 9540
e-mail: predplatne@pcgamer.cz
www.pcgamer.cz

K dostání v obchodech firmy JRC a ve všech prodejnách tisku

Získej jedno číslo časopisu PC GAMER zdarma! Odevzdej tento vyplněný kupon osobně v kterékoliv prodejně JRC.

jméno, příjmení .....

ulice .....

město .....

psč .....

platí do 31. ledna 2000

MANIAC

LeMans 24 Hours

Když se termín vydání nějaké hry orientuje na konkrétní událost, jsou potom jakákoliv zpoždění vždy k vzteku. V květnu letošního roku se konali závody 24 hodin v LeMans, a tak chtěla společnost Infogrames k tomuto okamžiku postavit do regálů obchodů příslušnou závodní hru. Výrobce

Předchůdci "LeMans": "Total Drivin" a "C3 Racing".

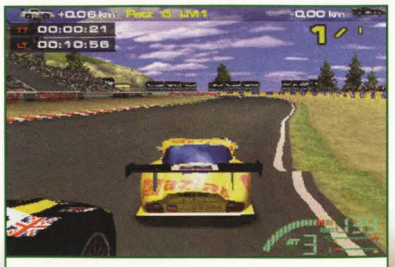
Eutechnyx však nedodržel termín. I když mají tito Angličané zkušenosti s vývojem závodních titulů - "Le Mans" je po "Total Drivin" a "C3 Racing" již třetí titul tohoto ražení od Eutechnyx - potřeboval tým kolem bratrů Paula a Darena Joblingových více času na zlepšení grafiky a hratelnosti.

Když už vám dvouhodinový závod formule 1 vyvolává pot na čele, potom byste se měli titulu „Le Mans 24 Hours" vyhnout velkým obloukem. Zlatým hřebem licenčních závodů od Infogrames je totiž titul uvádějící „maratónový závod" na přání v originální délce! Ale popořadě: Necháte vaše sportovní auto řádit na šesti originálu věrných drahách (kromě více než 13 km dlouhého „Circuit de la Sarthe" v blízkosti Paříže žádný „běžný fanda závodů F1" tyto dráhy nezná. U závodních vozů si však najde každý to svoje: špičky z třídy GT1, GT2 a prototypy jsou modelovány rovněž podle opravdových sportovních strojů.
Na začátku vaší závodnické kariéry vám přicházejí e-mailem domů nabídky práce. Ale předtím, než vydáte svůj souhlas, měli byste závoďák vašeho potenciálního zaměstnavatele proklepnout do posledního šroubečku - originálu věrná testovací dráha LeMans je perfektním místem pro pár zkušebních kol. V hlavním menu si

Pro dva závodní šílence je zde více hracích módů.

Široká GT auta byla věrně okopírována.

můžete vybírat mezi četnými herními režimy (u většiny z nich jsou dva stupně obtížnosti), jako jsou „Arcade-Challenge", kde musíte vyhrát, aby jste se dostali dál, nebo „Time Trial", kde je vaším soupeřem samozřejmě čas, oproti tomu vás další režim „Quick Race" postaví ihned na start až proti sedmi soupeřům bez potřeby předchozího seřizování a ladění. V „mistrovství" si kvalifikací zajistíte dobré startovní místo a potom kolo za kolem se honíte za body. Zde se sice vaše auto nijak nepoškodí, ale přesto musíte dbát na stav opotřebení pneumatik a spotřebu paliva. Před závodem a v boxech kromě toho měníte aerodynamiku a řízení. V profesionální variantě režimu „24 hodin" se dokonce váš závodní vůz poškozuje úměrně všem nehodám: zavěšení kol, převodovka a stav motoru se při kolizích se soupeři ničí a to se také projevuje na ovladatelnosti vozu takže musíte do boxů. Bohužel se poškození neprojevuje vizuálně, váš nablýskaný GT ďábel vypadá i těsně před kleknutím jako čerstvě dovezený z fabriky. Jezdíte buď dvanáct nebo dvacet čtyři minut, dvě nebo plných čtyřiadvacet hodin. Abyste se nestali kofeinovým feťákem, můžete naštěstí po každém zastavení v boxech ukládat závod do paměti.



Počítačoví protivníci se chovají realisticky. Chyby a smyky se tudíž nestávají jen vám.

Vlevo dole vidíte váš poškozený model, vpravo dole tachometr a indikaci paliva. Modrý praporek znamená, že vás chce někdo předjíždět.

Po několika odježděných hodinách se setmí, s deštěm musíte počítat kdykoliv.
Při simulacích platí obecně, že pokud neznáte dráhu, jedete zatáčkami buď jako šnek a nebo trvale končíte ve štěrku. Díky připojitelné pomocné brzdě to tady ale neplatí. Jakoby rukou nějakého ducha se před zatáčkou sníží vaše rychlost. Dva hráči si to mohou rozdat nejen v jednotlivém závodě, ale mohou absolvovat i mistrovství se třemi, resp. pěti závody. Dokonce celou čtyřiadvacetihodinovku si můžete střihnout přes rozdělenou obrazovku. Prezentace je účelová, pěkné oslavy vítězů zprostředkovávají atmosféru závodu LeMans. Po každém závodě můžete obdivovat jeho opakovaný záznam, vybavení menu je naproti tomu málo dráždivé. Zvuky motoru jsou zdařilé a komentář, i když trochu strohý, je také celkem povedený. ts

PRO PRAVÉ FANDY ZÁVODĚNÍ je "LeMans" prostě povinnou koupí. Žádné konzolové závodění před tím nezprostředkuje tak intenzívní závodnický zážitek, jako tradiční závod v originální délce. Po několika hodinách se cítíte jako "skutečný" závodník: i kdyby to trvalo několik dnů, je prostě fascinace mistrovská. Každý okamžik nepozornosti může znamenat citelnou ztrátu času a nebo definitivní konec; vždy je třeba pečlivě sledovat stav paliva, přehled poškození vozu a praporky traťových komisařů. Jízdní chování není nadměrně reálné, za to však dostanete rychle do ruky nadupaný vůz a hned první kola vás pobaví. Velkým nedostatkem je ale malý počet závodních okruhů, neboť šest tratí je na delší dobu dost málo. ts

VÝROBCE	Infogrames
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	77%
ZVUK	73%
Zábava	78%
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

GT simulace s licenčními vozy a grandiózním 24 hodinovým závodem, ale bohužel jen šesti tratěmi.

Destrega

Poslední záchrana pro zasažené bojovníky: dobře mířeným speciálním útokem změníte bezvýchodné situace ve vítězství.

Panuje občanská válka a malá skupinka elitních bojovníků (zvaných Strega) se bouří proti tyranským vládcům Sarberům. K tomu, aby bylo možné převzít vládu do vlastních rukou, perete se s celkem dvanácti bojovníky ve 3D aréně. Vedle dvou až tří určených kombinací boje zblízka používá každý svou dlouhou tyč v různých soubojích o různém stupni tvrdosti. Při boji se skrýváte za stěnami a stříškami tak, aby jste se kryli před speciálními útoky nepřítele. Abyste mohli zasáhnout svého nepřítele i zpoza úkrytu, smíte pálit při skoku či běhu. Ale pozor: vaše rychlost palby je omezena pomalým nabíjením vašeho energetického sloupce. Začátečníci jsou poučeni ve cvičném režimu o tomto nezvyklém stylu boje. V dílčích sekvencích se vypráví příběh vzpoury proti Sarberům, při vznikajících konfliktech se vžíváte do rolí právě aktivních charakterů a bojujete proti tyranovým pochopům.
O delší zábavu se postarají různé herní varianty a týmové souboje. dm

„DESTREGA" NABÍZÍ SOUBOJE v pestrém prostředí - a to je také všechno. Bojovníci sice vypadají docela příjemně, mají však příliš málo možností k tomu, aby specialisty na bojovky zaujali nadlouho. Dobré bojovníky porazíte buď tím, že je v boji zblízka nemilosrdně zbušíte, nebo je budete honit arénou tak dlouho, dokud nepadnou za oběť ohni. Ale jedině v duelu dvou soupeřů dochází k nádechu napětí. Fandové rvaček se zálibou ve velkoprostorových kolbištích sáhnou ale radši po konkurenčních produktech. th

VÝROBCE	Sony
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	68%
ZVUK	65%
Zábava	61%
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

Neobvyklá bojovka se slabinami, která slibuje prosté bušení do tlačítek namísto taktiky.

The War of the Worlds

Mars jako původce mimozemské agrese výjimečně není vynález Hollywoodu. "The War of the Worlds", románovou předlohu ke hře, napsal H.G.Wells už na konci minulého století. Nesčetné televizní seriály a filmy si vzaly za vzor Wellsovu utopistickou klasiku. Nejznámějším příkladem je rozhlasová hra

Brit Herbert George Wells (1866 až 1946) napsal v roce 1898 předlohu, ze které vychází tato hra.

Orsona Wellese, která zněla éterem na americkém vysílači CBS v roce 1938. Hra, ve které přistanou Marťané v New Jersey, byla tak realisticky zinscenovaná, že během vysílání vypukla davová panika. Skladatel Jeff Wayne, který byl zodpovědný za hudbu ke hře, zveřejnil tento námět v roce 1978 jako muzikál s Richardem Burtonem v hlavní roli.

"Mars útočí": se svojí starou houfnicí chráníte Londýn před invazí mimozemšťanů.

Léto 1898: zvláštní zelený objekt opouští povrch Marsu a blíží se závratnou rychlostí k Zemi. Po několika málo dnech přistává nebeské těleso na louce v jižní Anglii. Lidé nejprve věří, že to je meteorit, avšak pouze do té doby, než se na tomto obrovském kusu kamene otevře záklopka. Zevnitř vystoupí bizarně vypadající Marťané, kteří nepřicházejí v míru - to poznáte tak, že okolostojící ihned bez milosti zpopelní... Britská vláda vsadí všechno na to, že ovládne invazi z rudé planety, která v průběhu času ohrožuje celé království. Ve čtrnácti misích odehrávajících se od Doveru až po Glasgow je vaším úkolem potlačit útoky agresorů. Máte k dispozici zhruba dvacet těžkoobrněnců - od bojového pancéře až po protileteckou ochranu - abyste z perspektivy třetí osoby zničili marťanské bojové bombardéry a kovové pavouky vysoké jako domy. Vždy podle cíle mise dostanete ovšem k dispozici jen část arzenálu, přičemž smíte libovolně přepínat mezi všemi těmito zbraněmi. Tak např. k transportu vojáků použijete jen náklaďák vybavený lehkým kulometem, kterým pálíte na ochranné věže. Jakmile jste obsadili zařízení, smíte kdykoli použít spoušť silného kanónu. Někdy musíte nejprve v krajině naložit do tanku starý šrot, abyste ho odvezli do fabriky, která pak automaticky vyrábí nová vozidla. Veškerá vozidla, která právě neovládáte, se prakticky automaticky brání proti nepřátelské armádě. Ovšem počí0tačoví velitelé se nechovají tak chytře jako vy, takže se často opuštěný marťanský vehikl sám vyhodí do vzduchu. Abyste úspěšně ukončili misi, musíte se propracovat celou řadou příkazů, aniž byste přitom ztratili všechna vozidla. Mnohé dílčí úkoly vás dostanou do časového tlaku. Pokud se vám třeba nepodaří dostatečně efektivně chránit nějakou budovu před útočníky, nakonec se objekt zboří. A to znamená, že celou misi, která často trvá i přes půl hodiny, musíte začít od začátku ... sf

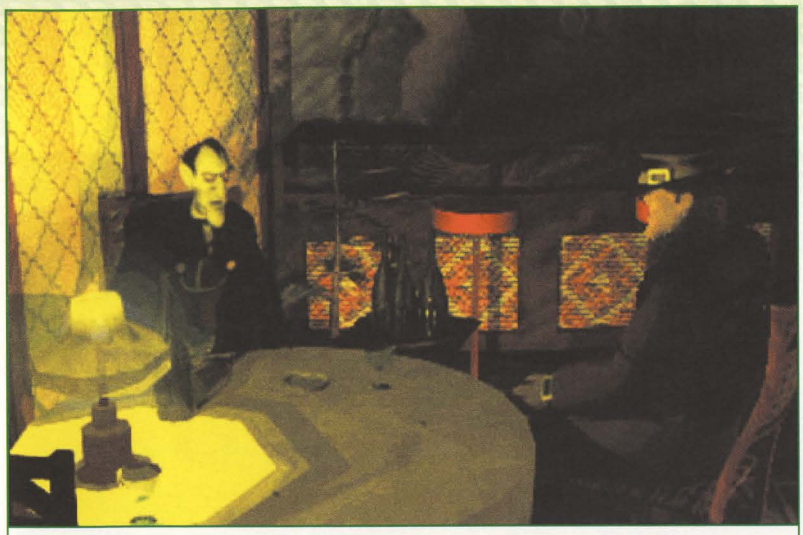
Některé mimozemské bojové systémy vypadají opravdu zajímavě.

NETAKTICKÁ VÁLKA! To, co zde výrobce nabízí jako mix strategie a akce, se bohužel až moc rychle projeví jako čistá 3D střílečka bez částí k zamyšlení. Ale ano, dá se libovolně vybírat z vozidel a jednou také získáte fabriku, která vyrábí nové stroje. Ale přesto nemáte nikdy možnost sestavit si vlastní obrannou strategii a dokončit misi jinak, než předem daným způsobem. Takže se hra omezuje jen na čisté plnění po sobě jdoucích dílčích úkolů. Je to škoda, protože tématika, solidní 3D grafika a počet různých jednotek by měly na víc, než jen na standardní střílečku. sf

VÝROBCE	GT
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	66%
ZVUK	80%
Zábava	57%
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

Palba zas a znova: v této válce proti marťanům se potloukáte prostorem a pálíte ze všeho možného.

Discworld Noir



Jako detektiv musíte prozkoumat plno bizarních míst a promluvit s některými hodně divnými týpky.

Na plánku města Ankh-Morpork si určíte svůj příští cíl. Zvolit si můžete jen světle zvýrazněné budovy

Ostatně je to zcela obyčejný večer v Ankh-Morporku, ztracené metropoli tohoto placatého světa. Řeka Ankh si tu líně plyne, lichváři a podvodníci se vydávají za svými špinavými obchody a četní obyvatelé nadávají na neutěšenou situaci jejich životů. I tragický hrdina Luton náleží k politováníhodným obětem této uplakané noci. „Discworld Noir" začíná smrtí svého protagonisty, do jehož role krátce před jeho koncem vklouznete. Luton, ve své době potupně propuštěný člen palácové stráže a nyní soukromý detektiv bez větších úspěchů očekává návštěvu atraktivní Carlotty. Její zakázka zní nejprve zcela obvykle: máte najít jejího ex-milence Mundyho, který před několika dny dorazil lodí do Ankh-Morporku. Vybaveni poznámkovým notesem a prázdnou peněženkou se vydáváte do deštivé temnoty. Abyste si zbytečně nekomplikovali váš pohyb po městě, nakliknete jednoduše na mapě svůj cíl. Avšak na začátku smíte navštívit pouze dvě části, všechna ostatní místa děje se vám zpřístupní až během vyšetřování. Jak už tomu tak v detektivní práci je, vaší hlavní činností je přesné pozorování okolí a cílené dotazování lidí. Pokud jste zvolením klíčového slova vybrali to pravé téma rozhovoru, potom budete odměněni dalšími informacemi a zápisem do své knížečky. Oproti rozvláčným konverzacím se do popředí stále více dostává vyhledávání a manipulace s předměty. Pouze málo objektů poputuje během děje do kapes vašeho kabátu. Přesto je však požadována kombinační schopnost proto, aby se do ostudných událostí v Ankh-Morporku dostalo trochu světla. Ve čtyřech kapitolách „Discworld Noir" se rozvine totiž komplikovaný příběh, který vás klame stále novými zvraty současně, a nedovolí vám odbočit. Pokud všechno na začátku vypadá jako obyčejné detektivní dobrodružství v kouzelném světě, potom jste po nějaké době konfrontováni s hrůzostrašnými událostmi. Celá vaše akce je podmalována scénickou doprovodnou hudbou v pozadí. Kdo by měl problémy s jazykem, může si zapnout titulky. sf

Z duševně lehce omezeného skřítka Malachuta má i Luton dost.

Kouzelnický učeň

Mrakoplaš nehraje v „Discworld Noir" žádnou roli. Příznivci Terryho Pratchetta zde však opět poznají několik typických míst, postav a předmětů. Tak např. navštívíte v průběhu děje neviditelnou univerzitu, narazíte na kmotřičku smrt či si poslechnete Lutonovy vysvětlivky k „inteligentní hrušni".

Pokud si chcete přečíst více příběhů z tohoto světa, pak vězte, že má skutečně každé knihkupectví díla pojednávající o Zěměploše (jak je Discworld u nás překládán) od Terry Pratchetta ve své nabídce.

DISCWORLD NOIR JE ROZHODNĚ ZLATÝM HŘEBEM v chudém žánru klasických adventur. Zápletka děje je tak promyšlená, že bych si také rád o tomto příběhu přečetl nějakou knihu – pokud by taková byla. Přitom příběh není jen pro příznivce seriálu o „Zeměploše", kteří milují její bláznivé hrdiny, sarkastické dialogy a osobitý humor. Každý, koho dokáže pobavit detektivka, fantasie či horor najde v tomto příběhu zalíbení. Přitom se i technické ztvárnění skvěle zdařilo. Trvale pochmurné scény, časté hudební doprovody, které místům událostí propůjčují vhodnou atmosféru a synchronizace, která by (až na několik výjimek) sloužila ke cti i filmu, vytváří na obrazovce fascinující a hustou atmosféru. Bohužel se musím zmínit i o několika hádankách. Stejně jako u zcela prvního dobrodružství v „Discworldu" zůstáváte totiž někdy viset na absurdních puzzlích. I přísná linearita při zpracovávání pokynů začas může u netrpělivějších hráčů vyvolat lehkou nudu a frustraci. sf

Zábava 84%

VÝROBCE	GT
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	82%
ZVUK	87%

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

Klasická adventura s famózním příběhem a skvělou hudbou. Nutnost pro příznivce žánru a „ Zeměplochy".

Tomorrow Never Dies

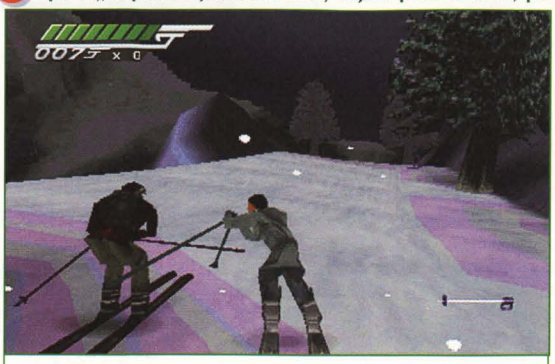
Po dvou úspěšných misích smíte obdivovat originální filmové intro. K titulní hudbě "Tomorrow Never Dies" od Sheryl Crow se před kamerou předvádějí (jak by tomu také mohlo být v bondovce) krásné ženy.

Zhruba po dvou letech od uvedení filmu „Zítřek nikdy neumírá" do českých kin znovu bojuje britský tajný agent James Bond proti mediálnímu magnátovi Carverovi (nyní ovšem virtuálně na Playstationu). Na agenta 007 ve službách Jejího Veličenstva čeká deset misí odvozených (z velké části) z filmu „Tomorrow Never Dies". Na začátku každého úkolu dostanete od své šéfové 'M' přesné instrukce - jako např.: "Vyfoťte uskladněné zbraně a nepozorovaně opusťte nepřátelské stanoviště". Vaší misi pak začínáte z perspektivy třetí osoby a procházíte za pomoci analogového sticku nebo digitálního kříže nepřátelským územím, s cílem vaší mise v hlavě. Když vás přitom objeví nepřátelští vojáci, bráníte se nejrůznějšími zbraněmi (mezi jinými samopalem nebo pistolí), praktické je, že jsou útočníci automaticky označeni zaměřovačem, když se nacházejí ve vaší blízkosti. Kontejnery nebo vozidla můžete rozmašírovat pomocí dálkově ovládaných min. Když vyřídíte nepřátelského ostřelovače, můžete sebrat jeho zbraň a sami ostřelovat zpovzdálí. Dalekohledem se zaměřovačem si pak přesně zaměříte padoucha a...bumm! Když vás zasáhnou, začne váš hrdina - podobně jako agentka Regina z „Dino Crisis" - kulhat, kolem roztroušené balíčky s léky ale bezpečně vyléčí vaše rány (když je ovšem stačíte sebrat). Ale chytrý tajný agent neumí zacházet jen s bouchačkami, James umí také lyžovat. V některých částech se musíte snažit setřást své protivníky na sjezdovce a odrážet jejich útoky lyžařskými hůlkami. Když sjede na rychlých prknech ze svahu, tak má James dokonce čas na malé představení a po stisknutí knoflíku předvede třeba otočku o 360°. Nezapomnělo se ani na divoké honičky podle filmového vzoru. Takže se řítíte s vyšperkovaným BMW (jako speciální vybavení má kulomet a raketomet) úzkým horským průsmykem a sestřelujete ze silnice nepřátelská vozidla. os

Poloautomatické zaměřování si samo vezme dalšího nepřítele na mušku. Pokud svítí červený kroužek, stačí vám jenom mačkat spoušť.

Brífink je moc hezky uspořádaný: zatímco vám M vysvětluje cíle levelu, můžete obdivovat filmové scény z místa nasazení.

V "TOMORROW NEVER DIES" SEDÍ SKORO VŠECHNO: už po deseti minutách se vžijete do napínavé špionážní atmosféry. Všechny mise jsou pestré, promyšlené a nabité akcemi. Také dobré ovládání si vás získá. To se pozitivně projeví v početných přestřelkách – i extrémní situace máte vždy pod palcem. Jestliže byla "Mission: Impossible" od Infogrames příliš těžká, je bondovské dobrodružství od EA příliš jednoduché (většinou splníte úkoly už na první pokus), a protože jednotlivé levely nejsou příliš rozsáhlé, po zhruba sedmi hodinách hru dohrajete. Také grafická kvalita lehce kolísá. Jestliže v první části plynule kloužete sněhem, v hamburském hotelu to s vámi cuká při každém kroku. Ale co, je to přece James Bond, takže: ZKUSTE TO! os



James se předvádí také na lyžích: se svými hůlkami zatlačíte nepřítele do stromu nebo ho vytlačíte ze sjezdovky.

VÝROBCE	Electronic Arts
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	68%
ZVUK	83%
Zábava	76%
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

3D dobrodružství vhodné pro začátečníky s různorodými misemi. Bohužel trochu krátké a graficky nevyrovnané.

JRC SHOP

TENTO CENÍK PLATÍ DO 31. LEDNA 2000

SONY PLAYSTATION

I letos budeme s vámi: vaše oblíbené hry za naše dobré ceny

Kompletní ceník pro SONY PLAYSTATION

HARDWARE (základní vybavení)

SONY PLAYSTATION SPECIAL	SLEVA	od 4990
VIBRAČNÍ VOLANT+PEDÁLY	SLEVA	2990
VIBRAČNÍ VOLANT+PEDÁLY+ŘADICÍ PÁKA	SLEVA	3490
BRAŠNA+PAD+MEMORY		1990
DUALSHOCK		990
DUALSHOCK SONY	sleva	1290
EXTENSION CABLE-PRODLOUŽENÍ KABELU K PADU		290
GAMES STATION-KRYT NA SONY PLAYSTATION		990
JOYSTICK ANALOG DOMINATOR		1190
JOYSTICK DEVASTATOR		890
KRABIČKA		50
LINK CABLE-PROPOJENÍ DVOU KONZOLÍ		290
MEMORY 15 POZIC	SLEVA	450
MEMORY 30 POZIC	SLEVA	550
MEMORY 60 POZIC	SLEVA	690
MEMORY 120 POZIC	SLEVA	890
MEMORY 360 POZIC	SLEVA	1190
MEMORY 840 POZIC	SLEVA	1690
MULTITAB-PRO PŘIPOJENÍ 4 OVLÁDAČŮ		1499
MYŠ		990
PAD OBYČEJNÝ		390
PROTECTOR GUN-VIBRAČNÍ PISTOLE		1390
RFU ADAPTER		689
SCART CABLE		290
STOJAN NA 11 PSX HER		290
STOJAN NA 20 PSX HER		490

Ceník her

40 WINKS	NOVINKA	1799
AIR COMBAT		899
ALIEN TRILOGY		899
ALL STAR TENNIS		1799
ALUNDRA	SLEVA	1799
ANNA KURNIKOVOVA TENNIS		1499
APE ESCAPE		1499
APOCALYPSE	SLEVA	999
ASTEROIDS		1299
AZURE DREAMS	SLEVA	1799
BOMBERMAN		1699
BUGS BUNNY	SLEVA	1799
BUGS LIFE		1599
CARMAGEDDON	NOVINKA	1799
CASTROL HONDA SUPERBIKE	NOVINKA	1699
CIVILIZATION 2		1799
COLIN MCRAE RALLY		999
COLONY WARS		899
CRASH BANDICOOT 2		899
CRASH BANDICOOT 3		1499
CRASH RACING		1499
CROC		999
CROC 2	SLEVA	1799
DARK OMEN	SLEVA	1799
DEATHTRAP DUNGEON	SLEVA	1199
DEVIL DICE	NOVINKA	1599
DIABLO	SLEVA	999
DIE HARD TRILOGY		999
DIE HARD TRILOGY 2	NOVINKA	1799
DINO CRISSIS	NOVINKA	1799
DIVERS DREAM		1799
DOOM PLATINUM		999
DRIVER	SLEVA	1799
DUKE NUKEM 3D		999
DUKE NUKEM TIME TO KILL	SLEVA	999
DUNE 2000	NOVINKA	1799
FA MANAGER	NOVINKA	1799
FA MANAGER 2000	NOVINKA	1799
FA PREMIERE LEAGUE	NOVINKA	1799
FIFA 99	SLEVA	1199
FIFA 2000	NOVINKA	1799
FIFA 98		999
FIGHTING FORCE 2	NOVINKA	1799
FINAL FANTASY VII		899
FINAL FANTASY VIII	NOVINKA	1799
FORMULA 1 97		899
FORMULA 1 99		1499
G POLICE 2	NOVINKA	1499
GEX: DEEP COVER GECKO	sleva	999
GRAN TURISMO		899
GRAND THEFT AUTO		999
GRAND THEFT AUTO 2	NOVINKA	1799
GTA - LONDON		1199
GTA + GTA LONDON	SLEVA	1799
GUNGAGE	SLEVA	1799
HEART OF DARKNESS		999
HERCULES		899
HOT WHEELS	NOVINKA	1799
CHESSMASTER 2	NOVINKA	1799
INDIANA JONES	NOVINKA	1799
INT. TRACK AND FIELD		999
JAMES BOND: TOMORROW	NOVINKA	1799
JURASIC PARK		999
KKND 2	SLEVA	1799
KNOCK OUT KINGS	SLEVA	1199
KNOCK OUT KINGS 2000	NOVINKA	1799
MAGICAL TETRIS		1499
MASTER AND MONSTER	NOVINKA	1799
MEDAL OF HONOUR	NOVINKA	1799
MEDIEVIL		899
METAL GEAR SOLID	SLEVA	1799
METAL GEAR SOLID-MISE	NOVINKA	999
MICKEY ADVENTURE		899
MICRO MACHINES V3		999
MIGHT HITS (PODPORA PISTOLE)		1799
MONACO GRAND PRIX		1799
MORTAL KOMBAT TRILOGY		999
MOTORACER		999
MOTORACER 2	SLEVA	999
MULAN STORY		1299
MUSIC 2000	NOVINKA	1799
NBA 2000	NOVINKA	1799
NBA 99	SLEVA	1199
NEED FOR SPEED 3		999
NEED FOR SPEED ROAD CHALENGE 4		1799
NHL 99		1199
NHL 2000 CZ		1799
NO FEAR DOWNHILL MOUNTBIKE	NOVINKA	1799
ODDWORLD 2-ABE EXODDUS	SLEVA	999
OFFICIAL F1 RACING	NOVINKA	1799
PACMAN WORLD		1199
POINT BLANK 2		1499
POPOLOUS	SLEVA	1799
PREMIERE MANAGER 99	SLEVA	599
QUAKE 2	NOVINKA	1799
R TYPE DELTA		1499
RAINBOW SIX	NOVINKA	1799
RAMPAGE 2 WORLD TOUR		1799
RAYMAN		999
RC STUNT COPTER		1599
RED ALERT PLATINUM		999
REVOLT		1799
REZIDENT EVIL 2	SLEVA	1199
RIDGE RACER 4	SLEVA	1499
RISING ZAN	NOVINKA	1799
RONIN BLADE	NOVINKA	1799
SHADOW MAN		1799
SHANGAI		1799
SILENT HILL	SLEVA	1799
SKULL MONKEYS	SLEVA	999
SLED STORM	NOVINKA	1799
SMALL SOLDIERS		1199
SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN 2	SLEVA	1799
SOULBLADE		899
SOUTH PARK		1799
SOVIET STRIKE		999
SPACE INVADERS		1499
SPEC OPS		1799
SPEED FREAKS		1499
SPYRO 2		1499
STAR WARS: PHANTOM MENANCE	NOVINKA	1799
STREET FIGHTER EX PLUS	SLEVA	999
SYPHON FILTER		1499
TARZAN		1499
TEKKEN 3	SLEVA	899
TENCHU	SLEVA	999
THEME HOSPITAL		999
THIS IS FOOTBALL		1499
TIME CRISSIS		899
TOCA TOURING CARS		999
TOCA TOURING CARS 2		1699
TOMB RAIDER 2		999
TOMB RAIDER 4: LAST RELATION	NOVINKA	1799
TONY HAWK SKATEBOARD	NOVINKA	1799
URBAN CHAOS	NOVINKA	1799
VIGILANTE 8	SLEVA	599
V-RALLY		899
V-RALLY 2		1799
WIPEOUT 3		1599
WORMS ARMAGEDDON	NOVINKA	1799
WU-TANG		1799
WU-TANG PACK	NOVINKA	1799
WWW ATTITUDE		1799
X FILES		1499
X2		1299
XENA PRINCESS WARRIO	NOVINKA	1799
Z		1799

Nejlepší prodejny

BRNO: Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60 • ČESKÉ BUDĚJOVICE: Česká 55, tel. 038 - 635 76 60 • FRÝDEK-MÍSTEK: Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194 • HRADEC KRALOVÉ: OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 • KARLOVY VARY: Nám. Dr. Milady Horákové 16, tel. 0603 - 213 089 • OSTRAVA: OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12 • OSTROV: Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94 • PARDUBICE: Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24 • PLZEŇ: Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51 • PRAHA 1: Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11 • PRAHA 2: Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 07 • ÚSTÍ NAD LABEM: OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 • ZLÍN: OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l.218 SLOVENSKO - BANSKÁ BYSTRICA: nám. Ludovíta Štúra 2, tel. 088 - 73 68 51, OD Tesco 1. poschodí • BRATISLAVA: OD DUNAJ, nám. SPN 30, tel. 007 - 533 08 82 l. 439 • KOŠICE: OD HORIZONT, nám. Oslobotiteľov 3, tel. 095 - 677 06 44

OBJEDNÁVKOVÝ KUPON JRC

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: JRC DIRECT - P.O. BOX 28, 160 17, PRAHA 6,
TEL.: 02-5718 9520, FAX: 02-5718 9506, E-MAIL: DIRECT@JRC.CZ

ANO, OBJEDNÁVÁM SI U VÁS NÁSLEDUJÍCÍ ZBOŽÍ: MANIAK 1/2000

POČET	TITUL	POČÍTAČ / MEDIUM	CENA

POŠTOVNÉ A BALNÉ 100,- (PŘI OBJEDNÁVCE NAD 1000 KČ JE POŠTOVNÉ A BALNÉ ZDARMA)

JMÉNO: PSČ, MĚSTO:
ADRESA: TEL.:
DATUM: PODPIS:

www.jrc.cz
AKTUÁLNĚ

JRC

ZMĚNA CEN VYHRAZENA

Donkey Kong 64

Cranky Kongův výcvikový tábor: v každém sudu na vás čeká jiný úkol, jako potápění se pro mince nebo metání sudů.

Když třikrát za sebou stisknete tlačítko B, provede vaše opice útočné kombo. Zde útočí Lanky svýma gumovýma rukama.

Opičí rap.

Intro trvající minuty je pastvou pro oči i uši: k strhujícím rapovým rytmům opičího dědy Cranky Konga se přidává i opičí kvintet a dává k lepšímu své číslo. Po určité době tancování v houfu se představí každá postava se všemi svými schopnostmi, a to vizuálně i zpěvem. Jednotlivá slova se přitom rozsvěcují v titulcích – prostě Karaoke pro váš obývák.

Velcí hrdinové Nintenda Mario („Super Mario 64") a Link („Zelda: Ocarina of Time") už mají svůj 3D debut za sebou. Kdo v jejich pestrých řadách dosud chyběl, je opičí rodina Kongů, která se postarala o senzaci v trilogii „Donkey Kong Country" (SNES). Ve svém prvním 64-bitovém výstupu se za ničím neskrývají a řádne mlátí do tympánů. Zvedejte oponu, začíná opičí divadlo…

Na začátku si navlíknete chlupatou kůži gorily Donkey Konga, který se probudí ze sladkého snění ve svém domě na stromě a s hrůzou zjistí, že jeho úhlavní nepřítel King K. Rool opět udeřil. Král Kremlingu vydrancoval se svojí armádou banánový trezor a - což je mnohem horší - unesl čtyři opičí přátele Diddyho, Tiny, Lankyho a Chunkyho (viz. rámeček). Ti teď trpí a hladoví v těsných celách vězení, které jsou schovány někde v osmi obrovských 3D světech. Jen vy můžete přinést zpět ukradenou zásobu banánů, opět spojit kvintet Kongů a porazit K. Rolla.

Vaše první kroky vedou do rodné vesnice Donkey Konga, kde se naučíte základní dovednosti opičího hrdiny: plížit se, běhat, lézt vysoko na palmy, skákat, plavat, útočit - skokem z 2D do 3D klan Kongů nic nezapomněl. Nyní můžete dokonce získávat nové pohyby od profesora Crankyho výměnou za barevné mince. Jako další krok byste se proto měli vydat do jeho laboratoře. Tam budete po krátkém rozhovoru poprvé odsouzeni k tréninku na cvičišti, kde zvládnete mimo jiné válení sudů, přesné zásahy explodujícími pomeranči a potápění se pro různé předměty. Po úspěšném splnění úkolů budete vysláni hledat Diddy Konga do neklidného tropického světa. Než budete moci vstoupit do horkého a vlhkého prostředí džungle, musíte vykonat návštěvu u obřího Kremlinga K. Lumsyho. Toho ubožáka uvěznil K. Rool na opuštěném ostrově poblíž Kong Isle. Jeho klec je zajištěna osmi speciálními zámky, které se dají otevřít jen správnými klíči - a ty vlastní gigantičtí bosové v každém světě.

Některé sudy vypadají neškodnější, než ve skutečnosti jsou: v nádržích obsahujících TNT žijí plazi-kamikadze, kteří se při dotyku sami vyhodí do vzduchu.

Klan Kongů

DONKEY KONG: Se svými skoro dvacetiletými zkušenostmi je tento všeuměl veteránem v opičí rodině. Jeho oblíbená barva je žlutá a nejraději bubnuje na svá bonga. Vzdálenější protivníky vyřídí svým kokosovým kanónem.

DIDDY KONG: Tento malý šimpanz je obzvlášť mrštný a nadšený řidič (obzvláště ve hře "Diddy Kong Racing"). Preferuje červenou barvu a doma dělá věčně rámus se svou kytarou. Jeho buráková pistole je rychlejší než blesk.

LANKY KONG: Tento orangutan se umí nejenom pořádně rozmáchnout svýma dlouhýma rukama, ale je také šikovný potápěč. Lanky je pro modrou barvu a hraje na svůj pozoun. Když zachází se svou zbraní, nikdo nemá šanci mu ublížit.

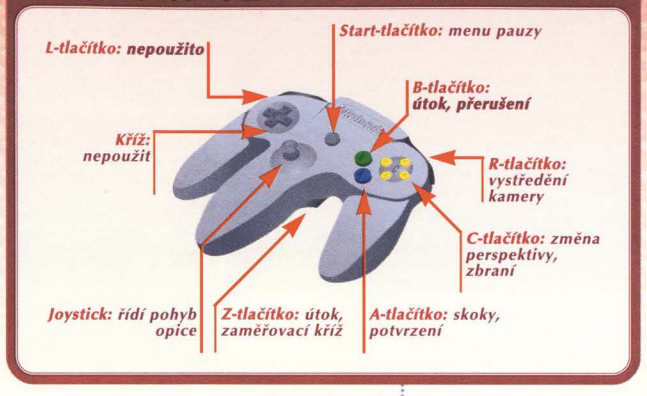
TINY KONG: Jediný ženský člen opičího kvintetu slaví svou premiéru na obrazovce. Svými copy vyžene každého a se svou drobnou postavou vleze i do nejmenších děr. Tiny miluje fialovou barvu a v soukromí mohutně vyhrává na svůj saxofon. Svou kuši odrovnává nepřátele na velkou vzdálenost.

CHUNKY KONG: Chunky dělá dojem na protivníky už svým vzezřením; kam šlápne tato ohromná gorila, tam tráva neroste. Navíc bez problémů zvedá i těžké kameny. Touží po zelených předmětech a náruživě vyhrává na terorizující triangl. Svůj vrhač ananasů dá jen výjimečně z ruky.

Ve Funky Kongově obchodě se zbraněmi můžete koupit oblíbené bouchačky jednotlivým postavám.

Postavte se na odpovídající hudební symboly (vlevo) a melodiemi otevřete nové části levelů.

JOYPAD – OVLÁDÁNÍ



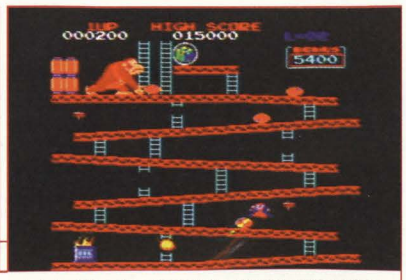
Ale to přece nezastraší odvážnou gorilu a tak slíbíte osvobodit Lumsyho z jeho vězení. Cestou odhalíte pět číselných polí v podobě korkových korunek. Ty budete stále znovu nacházet v celém dobrodružství, neboť umožňují praktický skok mezi odpovídajícími číselnými páry. Když jste aktivovali čísla tím, že jste přes ně přeběhli, stačí stisknout tlačítko Z, abyste z jednoho čísla přeskočili na další (např. z trojky na další trojku) a ušetřili si tak zbytečnou práci. Ještě jste se skoro ani nedostali do neklidného tropického světa, a už stojíte proti starým známým pomocníkům K. Roola: Gnawty Beavers. Když vás útoční hlodavci zmerčí, začnou vás v běhu fackovat. Ale naštěstí se může statná gorila přiměřeně bránit pěstmi, kopanci, strkáním a šťoucháním. Poražení protivníci zanechávají kousky melounu, které vrací ztracenou životní energii. Abyste pronikli dále do levelu, potřebujete kromě vašich základních schopností dodatečné předměty. Jako první se musíte vyzbrojit střelnou zbraní. Proto hledejte Funky Kongův armádní obchod, ve kterém můžete každé postavě koupit za mince vhodnou bouchačku. Kanónem Donkey Konga můžete např. spustit odpovídající salvu kokosových ořechů, které uvolňují další bonusy. Změňte přitom ještě s tasenou zbraní pohled do vlastní perspektivy a přesně zaměřujte kurzorem a stisknutím Z-tlačítka s ovocem. Samozřejmě se výzbroj hodí i k odrovnání nevítané chátry nebo útoku ze vzduchu, jakým je třeba útok žlutočerných vos. Munici pro vaše dělo najdete v okolo ležících bednách s ovocem nebo v obchodě Funky Konga.

Stejně důležité jako zbraně jsou i hudební nástroje, na které hraje každá postava. Ty si můžete koupit u Candy Konga - Pamely Anderson mezi opicemi - za barevné mince. Donkeyho favorit je Boom-Bongo: postavte se k odpovídajícímu bubnu a silně do něj udeřte. Melodie, která začne hrát, v zápětí otevře průchody nebo se začnou dít překvapující věci; jako milý vedlejší efekt odrovnají tyto zvukové vlny také všechny nepřátele v okruhu několika metrů. Když jste vybaveni bouchačkou a hudebním nástrojem, nastává honička za vašimi přáteli. Když poprvé vstoupíte do levelu, krátká mezihra vám ukáže místo pobytu vašich kumpánů. Přesouváním spínačů otevřete mříže klece a váš opičí partner je připraven vám pomáhat v další hře. Skočte do sudu opatřeného obličeji opic a můžete libovolně měnit mezi jednotlivými postavami. Tato možnost výběru je enormně důležitá v dalším průběhu hry, protože všechny opice mají své speciální schopnosti (např. nezranitelnost), zbraně a nástroje. Určité oblasti se dají dobýt jen

Možno získat jen jako celek!

"Donkey Kong 64" koupíte v obchodech jen ve spojení s expansivním balíčkem, protože nákladná prezentace opičího dobrodružství by nebyla realizovatelná bez rozšíření RAM. Nintendo se proto rozhodlo dodávat opičí dobrodružství jen jako celek, aby zabránilo nedorozuměním typu "babička koupí vnoučeti 'DK 64' bez expanzivního balíčku a nikdo neví, proč to neběhá" a následně aby vyloučilo vlnu reklamací.

Skočte do Diddiho speciálního sudu (vlevo) a dostanete se jetpackem na zdánlivě nedosažitelné střechy chrámu.



Případ pro Donkey Konga: jen opice s motýlkem na krku může svým gorilím hmatem uvést do provozu originální "Donkey Kongův" automat z roku 1981. Abyste se dostali k těmto cenným kouskům, musíte se jako klempíř Mario pětkrát vyšplhat na lešení.

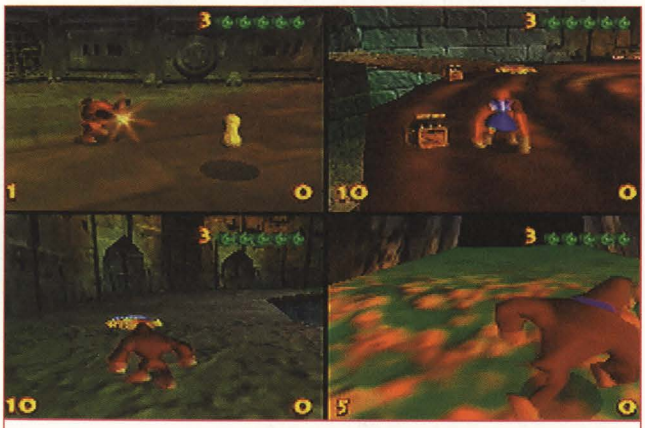
Od závodní akce (nahoře), přes jízdu na slonovi (vpravo), až po jetpack ve staré verzi.

Načasování je půl opičího života: jako už v dílech pro SNES se vymršťujete z jedné liány na druhou.

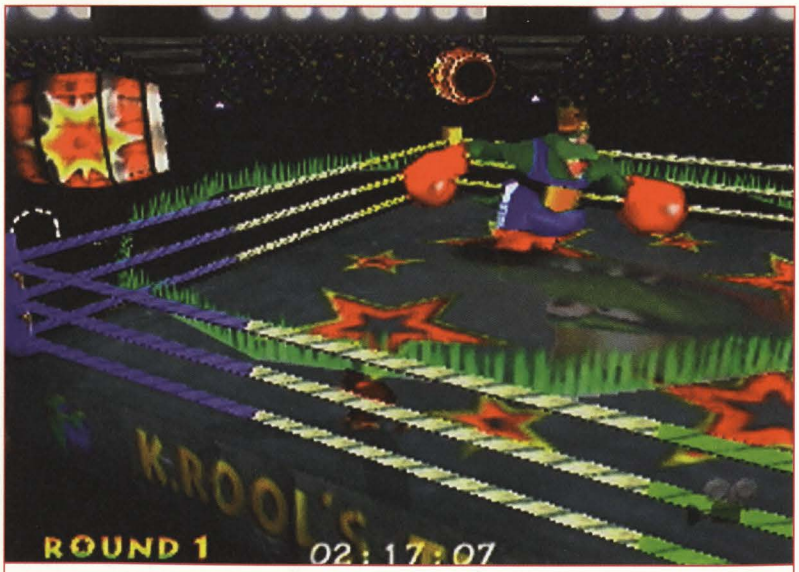
V menu smíte volit herní tajemství (menší mise, různá uvolnění atd.). K tomu ovšem musíte nejdřív získat foťák od banánové víly a vyfotit s ním dvacet schovaných 'banánových víl'. Tip: když jste v blízkosti víl, slyšíte jejich smích.

správnou opicí. Abyste získali přístup k závěrečnému protivníkovi v každém světě, musíte sbírat barevné banány. Ty jsou různě poházeny po levelu a třpytí se v barvách: žlutá (Donkey), červená (Diddy), fialová (Tiny), modrá (Lanky) a zelená (Chunky). Každá postava musí nasbírat v každé části sto plodů ve své barvě. Čím více jich získáte, tím lépe. Totiž když vstoupíte do předsálí u bosse, musíte nejprve nakrmit koníka Scoffa, než se budete moci utkat s pomocníkem K. Roola. Když porazíte závěrečného protivníka, získáte klíč od Lumsyho klece a ten vám radostně otevře cestu k dalším světům (např. poušť, továrna na hračky nebo podmořský svět). Abyste mohli vstoupit, musíte zaplatit vrátnému zlatými banány. Každá postava muže najít pět těchto vzácných plodů v každém levelu - tedy celkem dvě stě kusů. Kvůli třpytivému ovoci se už musíte více namáhat a hledat skryté spínače nebo zvítězit v jedné z mnoha menších her. Nakonec nechali designéři od Rare volný průběh své fantazii a připojili jich k opičímu dobrodružství více než tucet. Tak třeba vymetáte se starým známým náklaďáčkem temné štoly, sáňkujete po krkolomné sjezdovce a metáte sudy do vzduchu. V některých částech se smíte změnit v jinou zvířecí postavu, jako např. v nosorožce Rambiho, a prorazit tak jinak nezdolatelné zdi. Vedle hry pro jednoho hráče se mohou až čtyři kamarádi bavit ve dvou variantách multiplayeru a buďto se prostřílejí arénami v módu z vlastního pohledu nebo se vzájemně mydlí po celé obrazovce. Ostatně: „Donkey Kong 64" se vzdálil od svých kořenů v plošinovkách a rozvinul se dál směrem k akční adventuře. Nelineární průběh a mnohá tajemství si šikovně zahrávají s vaší zvědavostí. os

„DONKEY KONG 64" JE GRAFICKÝ SKVOST pro (lehce zanedbávanou) konzoli od Nintenda. Gigantické 3D světy vás ohromí jak drobnými světelnými efekty, tak oslňujícími explozemi. Třešničkou na pomyslném grafickém dortu jsou potom krásně animované hlavní postavy a bosové. Zde by se konkurence mohla učit. Ale tato hra se nespokojí jen s rozmazlováním vašich očí, uši si také přijdou na své. Kvalitní zvukový a hudební doprovod jen podtrhává legrační atmosféru hry (samozřejmě v „Dolby Surround" kvalitě). To vše doplňuje i sama hratelnost. K pobíhání komplexními levely motivuje i množství různých „secretů", které však nejsou nutné pro samotné dohrání. Kritizovat můžeme jenom kameru, o jejíž optimální nastavení se někdy musíte postarat sami a obtížnost, která může být pro méně zkušené hráče až příliš velká. os



V souboji až čtyř hráčů používáte rozličné zbraně jako jsou „burákové pistole" anebo „pomerančové granáty".



Ačkoliv v začátku na Kinga K. Roola spadne strop v hale, po prvním zaznění gongu zázračně ožije.

VÝROBCE	Nintendo
SYSTÉM	Nintendo 64
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	95%
ZVUK	81%

Zábava 92%

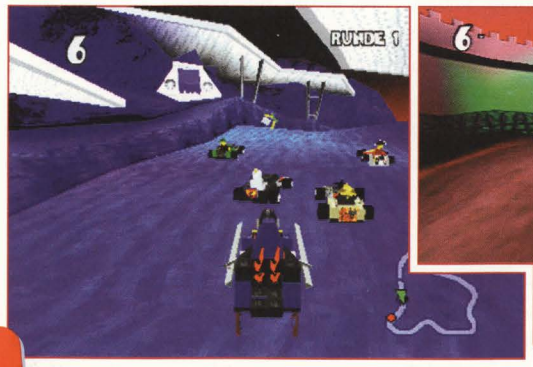
AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

Extra třída mezi 3D plošinovkami: perfektní grafika, mód pro čtyři hráče a množství tajemství dokáží fascinovat i měsíce.

Lego Racers

Kromě panenek Barbie a nejrůznějších plyšáků se pravděpodobně ukrývají v každém dětském pokoji pestré stavebnicové dílky od dánské firmy Lego a právě ty jsou ve středu pozornosti při jejich prvním účinkování na Playstation a N64. Vlastnoručně sestrojenými vozítky se můžete prohánět po klikatých trasách hry, podobně jako u povedenějších „Speed Freaks" nebo „Crash Team Racing". V menu 'stavění' si nejdřív můžete zformovat vaši postavičku z nejrůznějších částí helmy, hlavy, trupu a končetin. V zápětí si jí vyfotíte na momentku a zapíšete jméno do řidičáku. Pak si navrhnete své vozítko: na podklad, který se skládá z podlahové desky, kol a sedadla pro řidiče, skládáte různé díly Lega. Můžete připojit i ozdobné vlaječky. Podle toho, jak si složíte své vozidlo, také měníte jeho jízdní vlastnosti. Když například sestavíte masivní vehikl z mnoha částí, není sice zrychlení nic moc, ale zato vás konkurenti jen tak nevytlačí ze silnice. Abyste si vše zoptimalizovali, můžete si výsledek vyzkoušet na živo v testu. Pokud vám připadá celá procedura příliš namáhavá, můžete se zúčastnit závodů také v předem zhotovených vozidlech. Zatímco bojujete v jednotlivých závodech proti času nebo pěti konkurentům, v závodech na okruhu musíte bojovat o body ve čtyřech jízdách za sebou. Když se v závěrečném vyhodnocení umístíte na třetím místě nebo ještě lépe, otevřete si tak nové dráhy, které vás provedou džunglí, krátery posetým měsícem nebo pustou pouštní krajinou. Lehce zapamatovatelné ovládání je typické pro tento žánr: k dispozici máte vždy po jednom tlačítku pro plyn, brzdy, smyk a střelbu. A jak se patří na arkádové závodění, můžete vašim protivníkům pomocí různých specialit pořádně znepříjemnit jejich Lego život. Na tratích jsou roztroušeny zelené, modré, červené a žluté kameny, díky kterým získáte v závislosti na barvě např. turborychlost nebo ochranný štít. Když je zkombinujete s bílými kameny (až třikrát), získáte účinné zbraně jako např. samonaváděcí rakety. A konečně když máte po ruce nějakého kámoše, můžete ve splitscreenu nastoupit proti němu (bohužel bez dodatečných počítačem řízených protivníků). os

To byl ale zásah! Bombou vyhodíte do vzduchu kromě obtěžujícího protivníka také zátarasy na dráze (PS).



Srovnání verzí pro PS a N64 (nahoře): grafika je podobná, ovládání na Nintendu (hlavně díky ovladači) horší.

"LEGO, ZŮSTAŇ U SVÝCH PESTRÝCH KOSTIČEK A RADĚJI SE NEPOUŠTĚJ NA POLE VIDEOHER", to vyplývá z tohoto málo napínavého pokusu. Nápad sestrojit si své autíčko včetně jezdce je sice docela milý, ale zbytek nedosahuje ani průměru. Počínaje jednoduchou grafikou s trhanými pohyby, přes necitlivý design jízdních tratí, až po příšerný hudební doprovod. Tato prvotina od Lega nezaujme ani na N64, ani na Playstation. Navíc se počítačový protivníci chovají často celkem nefér a odsunou vás mohutným bombardováním nebo masivním turbo nasazením z prvního až na poslední místo, což naštve. U obou konzol můžete uložit vaše peníze smysluplněji, viz "Speed Freaks", "Crash Team Racing" (PS) nebo "Diddy Kong Racing" (N64). os

Režim pro dva hráče je o trochu zábavnější. Ale přesto motivaci potlačují chybějící protivníci.

Jediný rozdíl

mezi oběma verzemi je chybějící filmové intro na cartridgi pro N64. Razantně střižené FMV ovšem nepředvádí nic jiného než jen "Lego závody".

VÝROBCE	Lego
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	50%
ZVUK	28%

Zábava 46%

Dětinské závody s příšerným zvukem a málo doplňky; dokonce i mód pro dva hráče nudí.

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

VÝROBCE	Lego
SYSTÉM	Nintendo 64
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	52%
ZVUK	28%

Zábava 45%

Fun-Racer bez vrcholů: jak grafika, tak i design jízdních drah se utápějí v průměru.

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

Demolition Racer

Pittbull Syndicate *se především specializovali na závodní hry: někteří jejich členové byli již u vývoje obou úspěšných dílů „Destruction Derby" od Psygnosis. V posledních letech se věnovali tito „vyznavači pitbullteriérů" spíše sportovním autům: 4. a 5. část dlouhodobého seriálu „Test Drive" pochází také z jejich dílny. I šestý díl je již ve startovací pozici a má se brzy objevit na PlayStation a Dreamcast.*

Slušnost se vytrácí. Jakmile se před vámi vynoří nějaká plechovka, nepropadejte falešné ostýchavosti a naperte to do ní, abyste zkasírovali potřebné body.

Oheň a plameny. Klesne-li stabilita vašeho auta na 25%, začne váš motor plápolat.

Formule 1, silniční závody nebo rallye – všechno to je jen pro měkouše. Drsňáci vstupují do všemožných vehiklů teprve když začne jít o demolování: „Demolition Derbies" jsou v USA velkým diváckým magnetem a snem všech drsňáků ze závodních drah, protože ohleduplnost se zde píše malými písmenky. První místo není všechno, teprve když to pořádně tříská a musí se odtahovat, pak má celá akce u diváků úspěch. Díky Pittbull Syndicate si s „Demolition Racerem" na PlayStation konečně můžete uskutečnit svou kariéru jako „demoliční" jezdec bez nebezpečí ohrožení svého zdraví či vysokých účtů z opravny.

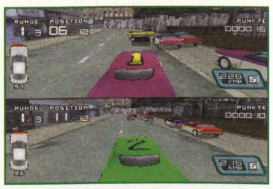
Na deseti závodních drahách (velkou část z nich si musíte svými úspěchy teprve zasloužit) se jde tvrdě na věc. Obvyklé kroužení po dráze je v menšině, za to si to ženete mnohými dobrodružnými prostředími, takže se zkrátka a bez okolků zneužije pro závod ještě nedostavěný kus dálnice, stejně jako vozíková dráha. Také na jedné letadlové lodi dojde na skřípání plechů, stejně jako při průjezdu městem a komplikovanými parkovišti, kde budete muset prokázat skutečné jezdecké umění, jinak totiž skončíte na betonovém sloupu. Vysloveně dobře je vybráno jako místo akce šrotiště, tak alespoň uspoříte po soutěži za dlouhé dopravní trasy za odvoz vašeho vraku. Šestnáct k smrti unavených závodníků se na sebe v jednom ze tří kol vrhá a pokouší se uniknout konkurenci s cílem tuto co možno nejefektivněji sešrotovat.

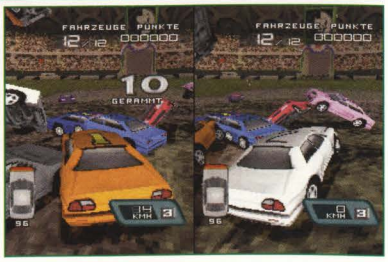
Abyste se při závěrečném sčítání dostali na pódium, musíte nabouráním do svých protivníků nasbírat drahocenné body: obyčejné vrážení proti zdi vám stejně jako lehké odstrčení přinese jen utrápených pět bodů, pořádná kolize je však naproti tomu odměněna až padesátkou. Nestrefíte-li se přesně, dostanete stejně při trošce štěstí jen pár bodíků. Aby se vaše konto přeci jen trošičku nadopovalo, musíte opravdu tvrdě narážet do ostatních. Pokud po nárazu nějaké auto chytne, máte celou šedesátku; ale pokud protivníkova kára odejde do věčných lovišť hned, potěší vás obdržených pětasedmdesát bodů. Absolutní špičkou je „pořádná demolice", která se ale dá jen velmi obtížně provést, za to ale přihodí do rance mohutných 500 bodů:

KONEČNĚ JE TADY NÁSLEDOVNÍK „DESTRUCTION DERBY". Najíždění do aut jde lehce a dovoluje agresivnější útočení. Počítačoví soupeři jezdí razantně a ani při chybě jim hned tak neujedete. Na rozmanitých dráhách jsou bouračky na denním pořádku a působí zdařilou grafickou demonstrací. Výpočet bodů je přehledně kontrolovatelný, ale výsledky soupeřů divoce mezi jednotlivými závody kolísají. Tak to někdy vypadá, zejména u horních míst ligy jako loterie pro kvalifikaci do příštích závodů. us

V mezerách mezi výškovými domy zůstává málo místa na uhýbací manévry, za to se ale hodí pro posbírání bodů.

V amfiteátru (vpravo) nebo na dráze: duel na rozdělené obrazovce se postará o napínavou akci.





ty ale dostanete jedině, když se vám podaří mohutným skokem dopadnout přímo na střechu jiného vozidla a tím ho zničit.

To ale pořád nebude znamenat nic, dokud se nedočkáte cílového praporku, váš auťák se totiž po každém nabourání taky ničí, což poznáte i zvnějšku: vedle četných pomačkanin karosérie vám může chytnout i motor. Bezpečnější je proto jezdit poněkud opatrněji. Naštěstí podél trati leží různé zvláštní bedny (pokud si je v menu nevypnete), které musíte rozejet, abyste se na určitou dobu mohli radovat ze své nezranitelnosti, opravy kastle či bonusových bodů. Opatrnost se však vyplácí u beden s černým smrtihlavem: ty vám totiž způsobí ještě větší škodu. Pokud všechny nástrahy přečkáte až do cíle, v závislosti na dosaženém místě se budou vaše body násobit. To vnáší do hry i tochu taktiky, protože čím více se bourá, tím rychleji se můžete také dočkat špatného cílového ohodnocení.

V módu „chaotického mistrovství" nastoupíte v několika závodech, ve kterých musíte dosáhnout určitého místa tak, abyste se kvalifikovali do příštího závodu. Předtím si zvolíte z osmi vozů, které se liší zrychlením, rychlostí, ovládáním i „pancéřováním". Aby byly šance vyrovnané, nastupují vaši soupeři se stejnými vozy jako vy. Dostanete-li se úspěšně přes všechny soutěže, potom si otevřete nové herní režimy. V jednom módu jedete normální závod bez bouraček, kde jde vyloženě jen o umístění, v jiném jedete fatálním způsobem v protisměru proti zbývajícímu závodnímu poli. Na chvíli pobaví i „Harakiri-mód", kde máte za úkol v co nejkratším čase zdemolovat váš auťák.

V Bowlu je obsah Demolition Raceru zredukován na jeden cíl. Sešrotovat ostatní, nebo se nechat sešrotovat!

Pouze v Bowlu je k dispozicit tento pohled, který umožňuje lepší přehled. Zmatek ale zůstává dál.

Nebezpečí z oblohy: při pohledu dozadu zjistíte, že vám za chvíli někdo spadne na střechu!

Pokud chcete podstoupit demoliční „pretěky" ve dvou, nastupujete stejně proti 12-ti místnému poli. V režimu rozdělené obrazovky si zařádíte stejně jako ve hře pro jednoho hráče. Můžete dokonce závodit kooperativně proti zbytku závodního pole. Abyste do toho šlapali naplno, doprovází vaše bezohledné bláznění muzika od Fear Factory nebo Junkie XL. us

Šetři své auto:

Právě proto, že všechna auta jsou stejného typu, můžete svému vystoupení propůjčit určitou individualitu. Před startem si zvolíte na přání vedle barvy laku to, co by měla mít vaše kára na střeše. Vedle startovního čísla jsou k dispozici i loga.

BĚHEM ZÁVODU kolem vás létají díly karosérií, kusy pneumatik a hořící soupeři – čas na přemýšlení však moc nezbývá: zvláště když se vše kolem děje rychle a razantně. I přes 16 bouráků na trati a zobrazování skutečné škody pružná grafika hry nezadrhává. Ostatně optika působí zčásti skutečně pixelově a na horizontu se dá najít decentní doskakování. Ale i v závodu ve dvou dokazuje „Demolition Racer" velmi dobrý engine, který překvapivě funguje i s dalšími protivníky na trati. A konečně agresivní hudební doprovod je tou správnou třešničkou na tomto „demoličním dortu". os

Začátečníci si pojíždí s malým „Bobcat" (vlevo), agresivní řidiči upřednostňují „Predator" (uprostřed) nebo volí zlověstný pohřebák „Black Widow" (vpravo).

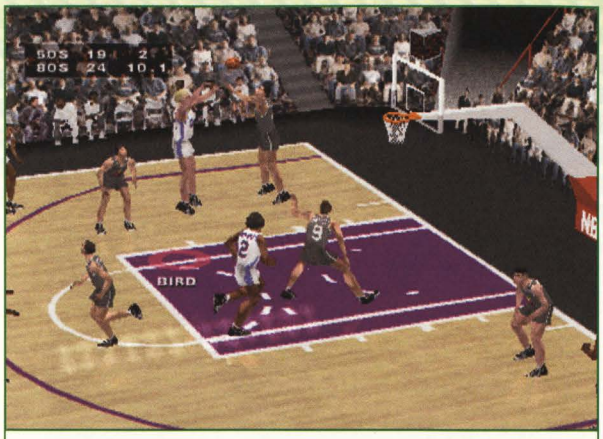
VÝROBCE	Infogrames
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	74%
ZVUK	65%

Zábava **80%**

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

Zábavné a kratochvilné bouračkové orgie s mnoha trasami a herními módy, které jsou v důsledku náhodných výsledků počítačových soupeřů ve vyšších stupních obtížnosti lehce frustrující.

NBA Live 2000

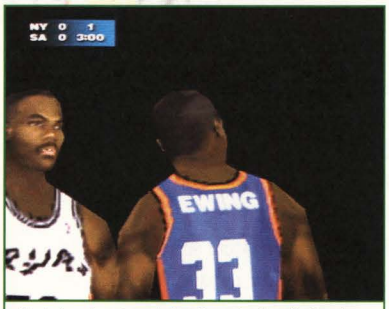


Ha, že by to snad byl Larry Bird, nebo co?

Zatímco verze pro Playstation je zase trochu trhaná, na N64 je obraz plynulý. Zato se ale musíte smířit s menším obrazem a silnými pruhy.

Debut pro Jordana: poté co americký národní hrdina s číslem 23 ukončil svou basketbalovou kariéru, dal se poprvé na licenční klání pro EA. Ale trochu vyšel ze cviku. Už se neodváží na hřiště NBA, ale očekává vás pouze v oblíbeném duelu 'muže proti muži'. Váš hlad po basketbalu zrovna tak utiší oblíbená vyřazovací soutěž, kterou si můžete zvolit současně ve dvojici (Playstation), popř. ve čtveřici (N64) na rozdělené obrazovce. Kromě toho hrajete jako obvykle play-off nebo kompletní sezónu NBA s aktuálními týmy. V nastavení hry si zvolíte kvalitu digitálního obraz (možná o trochu větší než ve skutečnosti). Rozsáhlé statistiky vás informují o celé NBA a při draftu hráčů se snažíte získat své favority. Je tu i arkádový mód s grafickými a zvukovými speciálními efekty. Průběh hry není komplikovaný, ale pohybový repertoár je přesto rozsáhlý: vedle standardních akcí také můžete zvolit ofenzivní způsob hry. Míč chráníte vlastním tělem a cíleně přihráváte pomocí ikonek. Během mohutných strkanic doufáte, že rozhodčí přimhouří oči, a dáváte pokyn k dvojitému krytí. Strategii vašeho týmu si můžete určit sami. Nový je mód 'pevných hráčů', ve kterém se rozhodnete pro jednoho hráče NBA, kterého ovládáte během celého zápasu.

'One on One' proti velkým mistrům: teprve když porazíte Michaela Jordana, smíte si zahrát s číslem '23'.



Na takovém stupni detailnosti včetně simulace mimiky vás mohou uchvátit dokonce i záda Patricka Ewinga.

Jako obvykle si určujete sami pravidla a nastavujete hrací dobu, kameru a další možnosti. Tak rozhodujete o tom, jestli bude ovládání přihrávek záviset na vašem stisku tlačítka nebo na statistikách NBA toho kterého hráče. Čtyři stupně obtížnosti se postarají o zábavu pro různě náročné hráče. Po herní stránce se verze pro Playstation a N64 neliší, provedení na konzoli od Nintenda je ovšem o trochu skromnější - předehra v grafice hry nevypadá tak dobře jako renderované intro na Playstation. Jediné vylepšení ve verzi pro N64 je přítomnost All Star týmů dřívějších desetiletí - můžete si zahrát za 'Magic' Johnsona nebo Larry Birda! ts

VE VERZI PRO PLAYSTATION je to stará známá písnička: skvělé ovládání, pohyby hráčů jsou podobné realitě, grafika v high resolution je plná detailů - ale vše komplikuje nepříjemně trhaný scrolling. EA Sports jako už tolikrát vsadila na špatné priority, ovšem ne u verze pro N64. Zde byl sice obraz zmenšen kvůli rychlosti a kvalitě obrazu, ale zato není přetěžován hardware konzole. Po herní stránce je verze pro Nintendo stejně tak výjimečná jako její protějšek pro Playstation. Provedení je na obou systémech brilantní, senzační velkoplošné záběry a přihrávky vytvářejí dojem sportovního klání v televizi a dovolí vám poznat hráče v ohromujících detailech - až po mimiku věrnou originálu! ts

VÝROBCE	Electronic Arts
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	76%
ZVUK	82%
Zábava	81%

Basketbalový update s perfektním ovládáním, zábavným průběhem hry, skvělým provedením a známými trhanými pohyby scrollingu.

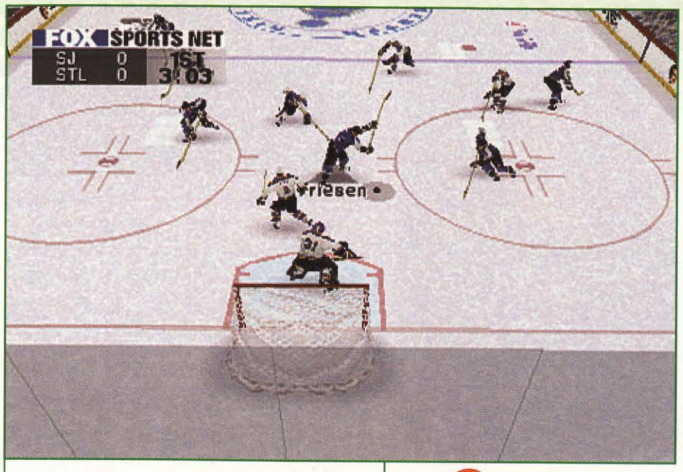
AKCE / STRATEGIE / DOJEM / MULTIPLAYER

VÝROBCE	Electronic Arts
SYSTÉM	Nintendo 64
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	82%
ZVUK	74%
Zábava	83%

Po herní stránce stejně dobrý jako na Playstation, s technickými výhodami: obraz je plynulý, ale zato zmenšený.

AKCE / STRATEGIE / DOJEM / MULTIPLAYER

NHL Championship 2000



Grafika hry je o poznání horší než u konkurenční "NHL 2000".

„NHL Championship 2000“ se prezentuje jako televizní vysílání amerického kanálu Fox, takže si můžete vychutnat amerického reportéra. Fraješinky jako „FOX Trax“, který zanechává za pukem světelnou stopu, se dají na přání vypnout.

Zastoupeno je 28 týmů NHL, stejně jako All-Stars a 16 národních mužstev. Kromě přátelského utkání s až osmi spoluhráči můžete startovat také v sezóně NHL. Největší netrpělivci si ihned zapnou play-off, kromě toho se dá hrát i světový turnaj. Před zápasem se staráte o svůj kádr. Ve strategiích se ukáže vaše flexibilita. Pro standardní situace si sestavíte sedm možností, jak by se měl váš tým chovat. Během samotného zápasu pak jen pohodlně přepínáte mezi jednotlivými situacemi. Ovládání je celkem jednoduché: postranní klávesy se starají o taktiku nebo volbu linií, zatímco normální klávesy se používají pro střelbu, přihrávky a různě tvrdé střety hráčů. us

PROVEDENÍ A VARIABILITA taktiky jsou klady "NHL Championship 2000. Jakmile se (po delší době) dostanete na led, ukáže se výrazný rozdíl oproti konkurenci od EA: čistě provedené animace jsou líbivé, zato ale grafika trpí kostrbatým scrollingem a nízkou rychlostí, která skoro neumožňuje rychlý "forčeking". Také ovládání nevybočuje z průměru: bolestně nám schází tlačítko pro zrychlení. Tak zůstává tento hokej hrou, která se nemůže srovnávat s "NHL 2000". us

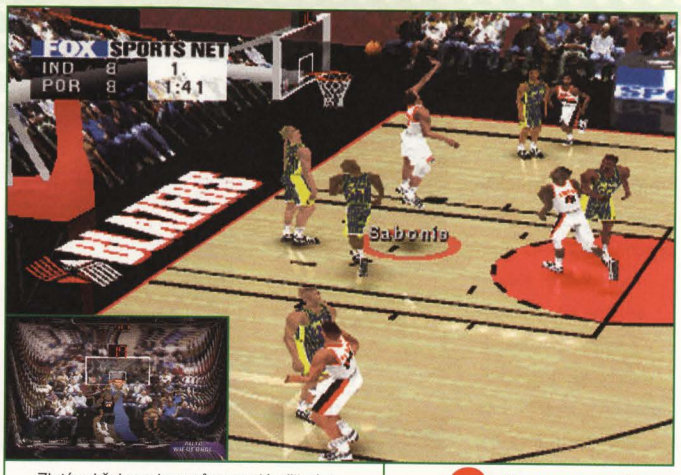
VÝROBCE	Activision
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	69%
ZVUK	65%

Zábava 69%

Někdy je důležité jedno slovo: "NHL 2000" - YES, "NHL Championship 2000" - NO.

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

NBA Basketball 2000



Zlatým hřebem jsou různorodé přihrávky, doporučujeme televizní přenosy od Fox Sports (malý obrázek).

Díky licenci NBA běhá 29 aktuálních týmů po hřišti vytvořeném přesně podle originálu, k tomu se připojují ještě formace All Stars a Rookie-All Stars. Nejdříve trénujete, pak nastoupíte k přátelskému zápasu, play-off nebo kompletní sezóně. Jako v „NBA Live“ měníte nebo si sami vytváříte hráče a navrhujete vlastní strategie. Ovládání hry „NBA Basketball 2000“ daruje obyčejnému hráči všechny potřebné akce. Když chcete mít sami úspěch, sprintujete směrem ke koši, vyměníte obranu za útok a zakončíte, podle polohy odkud střílíte, košem nebo doskokem. S trochou cviku se vám podaří pomocí tlačítka L1 i dvojitý útok. V obraně se pokoušíte (s vysokým podílem faulů) o sebrání míče, skáčete a blokujete nebo srážíte protihráče na podlahu. Když se vaši hráči unaví, roste nebezpečí zranění - tak jim dopřejte čas od času přestávku. V obraně a útoku si vybíráte během hry pokaždé ze čtyř taktických variant. ts

VŠICHNI ZBYSTŘETE, Activision se snažili provést skok až na vrchol. Tato verze NBA se hraje díky plynulé grafice a větší dynamice o trochu lépe než "NBA Live 99" a navíc přesvědčí vysokou inteligencí protivníků - krátce před střelou ze zadu se vaši protivníci dokonce pokoušejí zastavit vás faulováním. Také provedení sedí: přibližování kamery, velkoplošný obraz, přihrávky plné efektů a pěkná úvodní show - více nenabízí ani basketbalové hry od EA. ts

VÝROBCE	Activision
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	77%
ZVUK	75%

Zábava 82%

Zdařilý basket i pro začátečníky: více dynamiky, ale méně ovládacích fines než u "NBA Live. 99".

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

Jade Cocoon

Připravit k útoku: kdo dával dobrý pozor při přetváření monster, ohrožuje své protivníky rozličnými magickými speciálními útoky.

Kámen/ nůžky/papír:

V boji se řídí "Jade Cocoon" jednoduchou logikou. Každý ze čtyř prvků přemůže jeden z ostatních. Oheň přebije vítr, vítr srovná zemi, země porazí vodu a voda vítězí nad ohněm. Když si osvojíte toto základní pravidlo, můžete své služebníky mezi sebou optimálně křížit. Protože máte vždy jen tři monstra, ale existují čtyři elementy, uchylte se k následujícímu triku: alespoň jeden z vašich služebníků by měl vlastnit kouzla dvou po sobě jdoucích prvků (např. ohně a vzduchu). Tím dosáhnete efektivity proti dvěma elementům zároveň (v našem případě proti vzduchu a zemi).

Obyvatelé idylické vesničky Syrus vedou poklidný život. To se ale najednou změní, když sem vpadne horda okřídlených příšer a začnou zde řádit. Po útoku mnoho obyvatel vesnice upadne do spánku, ze kterého se patrně už nemohou probudit. Jen vzácná bylinka Calabas může nemocným pomoci. Ta ale roste schována někde hluboko v lese - a protože je, jak známo, les ovládán příšerami, nejdřív se nenajde žádný dobrovolník, který by se ji vydal hledat. Tak musí přijít řada na mistra zámotků. Avšak poslední lovec příšer, který zde působil, se už před lety ztratil. Takže řeč může být pouze o synovi uznávaného hrdiny. Tak se stane mladý Levant nadějí celé vesnice. A protože tradice přikazuje, aby každému mistru zámotků stála po boku Nagi-žena, okamžitě se ožení. Šťastnou nevěstou je Mahbu, přítelkyně našeho hrdiny. Společně převezmou úkol zachránit vesnici.

Vy se vžijete do role Levanta, který se vydává vyzbrojený flétnou svého otce hledat bylinku Calabas. Nejprve navštívíte Korise, starého přítele vašeho otce, který vás zasvětí do tajemství mistrů zámotků. Na své cestě narážíte na množství nejrůznějších stvoření jako třeba na ptačího muže Kikinaka a také na zlomyslné putující lovce monster. Abyste se ubránili nespočetným nástrahám lesa, musíte pochytat monstra, které pak vysíláte jako svoje služebníky do boje. Nejdřív protivníky zmlátíte, až jsou skoro mrtví, a pak sáhnete po flétně a proměníte je v 'světlušci' zámotky. Ty pak odnesete Mahbu, kde se vyčistí a předělají na využitelné pro vaše účely. Teď můžete zajatce podle chuti mezi sebou křížit a změnit je v nové, ještě silnější služebníky. V závislosti na pořadí, ve kterém necháte monstra spolu splynout, se mění vzhled a hodnota. Rozhodující přitom je, které stvoření jste zvolili jako první. Během hry můžete najít přes 170 různých monster; kombinace, které z toho vyplývají, jsou téměř nekonečné. Každému z takto získaných

Nově nabyté štěstí: vaše novomanželka Mahbu se stará o monstra, která jste pochytali.

Au!: potenciální domácí zvířata našeho hrdiny se brání bolestivými zaklínadly a útoky v boji zblízka.

Pozdravuje vás Frankenstein: nejrůznějším křížením monster si vytváříte optimální bojové stroje.

Hudební: abyste ulovili nějaké monstrum, sáhne nový mistr zámotků po své flétně.

Abyste byli úspěšní v boji, musíte použít své služebníky podle elementu útočníka.

'služebníků' přiřaďte jeden z elementů. Ty se přebíjejí na principu kámen/nůžky/papír (viz sloupeček na okraji). Polapená monstra, která nemůžete využít, se prostě prodají. Vyzbrojeni třemi bojovými domácími zvířaty pak vyrážíte do lesa. V následujících scénářích ihned objevíte blížící se nepřátele, zůstanete ušetřeni nepříjemných náhodných setkání. Při kontaktu s protivníkem a následujícím boji včas utečte. Abyste byli ve střetech úspěšní, musíte neustále měnit postavy mezi Levantem a jeho služebníky. Zatímco služebníci mají hlavně velký ofenzivní potenciál, má Levant zcela jiná nadání. Používá Items, aby udržel své služebníky bojeschopné, a v případě nouze může sám také pustit do bitky. Avšak jeho nejdůležitější schopností je chytání oslabených monster. Když budete v boji poraženi, vrátíte se zpět do vesnice, nashromážděné body za zkušenost a monstra si smíte ponechat.

Mezi svými expedicemi si doplňujete zásoby ve vesnickém obchodu, nebo nakupujete u kováře zbroj a zbraně. Z rozhovorů s vesničany se dovídáte všelijaké novinky, hlavně vypravěč pohádek na hřbitově má vždycky něco zajímavého. Zkušení hráči RPG her už po 15ti hodinách vyřeší celé dobrodružství a mohou se vydovádět v „koridoru času". Zde běháte náhodně generovaným lesem a smíte hledat nové typy monster, se kterými ucelíte vaši sbírku. Když máte dost osamělého života jako mistr zámotků, vyžádáte si v módu Aréna přítele. Necháte vaše chráněnce, aby se spolu utkali, aby z nich vzešel skutečný král.

Po hudební stránce nabízí „Jade Cocoon" pestrý doprovod, který se hodí k pozadí. Při prohledávání hustých lesů naslouchá tichému bubnování a sférickým zvukům flétny. dm

Celá hra obsahuje nepřeberné množství dialogů mezi postavami ve stylu RPG her.

V módu Aréna necháte nastoupit vaše nejoblíbenější monstra proti kamarádově družině.

Renderovaná recyklace:

Renderovaná recyklace: Pravděpodobně se dostali programátoři během své práce do akutní časové tísně. Po prvních čtyřech lesích zažije hráč nepříjemné překvapení: místo aby mohl prozkoumávat nová pozadí, byla prostě ta stávající nabarvena na tmavo a znovu použita. Zcela novou grafiku pozadí nalezneme až když se dostaneme do 'koridoru času'.

Ze starého udělej nové: stejné pozadí ve světle nebo ve světě stínů.

VLASTNĚ JE TO ŠKODA: "Jade Cocoon" končí tam, kde jiné RPG teprve pořádně začínají. Příběh působí nehotovým dojmem a koridor času nenahradí neuspokojivé jednání. Také z vybledlé hlavní postavy nebudete mít moc radost. Přesto není "Jade Cocoon" špatný. Design je až do konce působivý a atmosféra nezvykle hustá. Díky úžasnému jazykovému provedení a početným doplňujícím informacím je hráč už od první minuty přikován k obrazovce. Po technické stránce se dá jen těžko něco vytknout, scénáře jsou působivě provedeny, postavy dobře vypadají. Akorát v boji by neškodilo více různorodosti. Kdo ale rád zkouší ohromná množství nejrůznějších druhů monster, si zde rozhodně přijde na své. th

Idylka: poklidná vesnička Syrus slouží jako váš výchozí bod pro expedice do temných lesů.

Ni vás provází po cestě k naplnění vašeho osudu jako zachránce celého světa.

VÝROBCE	Crave
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	84%
ZVUK	81%
Zábava	76%
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

Atmosférická RPG lovců monster s pěknou grafikou a různorodými možnostmi křížení. Bohužel končí tento zajímavý příběh až moc rychle.

Extreme 500

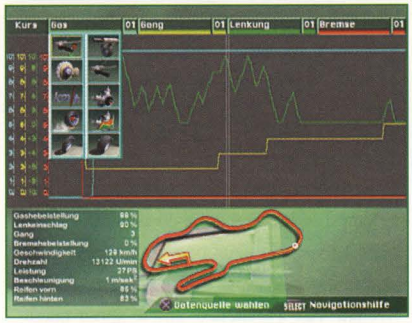
„PC verze byla příliš těžká" otevřeně přiznává manažer Ascarons Development Bernd Almstedt a uvádí i důvody: „Všichni jsme příznivci simulací a jednoduše tady nebyl nikdo, který by prověřil, zda hra skutečně pobaví – jednoduše jsme byli postiženi provozní slepotou !" Pro PlayStation připravili skvělý arkádový mód a nabídli jej na rozdíl od PC verze nadšencům k otestování.

Konzolové projekty se i v sousedním Německu dostávají do módy. Po hře „Killer Loop" se objevuje další německá firma s titulem pro Playstation. Zatím jen na PC hry zaměřená firma „Ascarons" překonvertovala pro svůj debut na PlayStation hyperrealistickou motocyklovou simulaci „Grad Prix 500", která u počítačových hráčů narazila z důvodu vysoké obtížnosti na příliš nepřívětivé přijetí (viz. okraj recenze). Ascaron si vzal kritiku PC tisku k srdci a učinil z „Extreme 500" díky arkádovému módu zajímavou hru i pro konzolové publikum orientované na akčnější zábavu. Zde jsou z celkem 15-ti závodních drah zpočátku uvolněny jen tři, a i nabídka motocyklů je omezená nejprve jen na stroje s obsahem 125 ccm. Četné volitelné varianty jako jsou pomůcky brždění, zobrazení ideální linie a inteligentní systém varování v zatáčkách, vás nepošlou ani v prvních závodnických minutách na piknik v trávě. Blížíte-li se do zatáčky, zabarví se směrová šipka a tak víte, kdy musíte (nejpozději) přibrzdit. Protože se v arkádovém režimu počítá jen zábava, je tady i efektní turbo.

Stiskem tlačítka zažehnete turbo které se automaticky obnovuje.

V simulačním módu se „Extreme 500" s možnostmi nastavování pneumatik, brzd, nebo převodů, různými povětrnostními podmínkami a náročným stylem jízdy dostává do větší hloubky realistického závodění. Přesný přehled všech údajů dovoluje váš styl jízdy kolo za kolem přizpůsobovat „perfektnímu" projetí všech tratí, kterými jezdil i Alexander Hofmann, jediný licencovaný jezdec „Extreme 500". Zvolíte-li si „soutěž", potom zažijete kompletní sezónu s kvalifikací, poruchami převodovky a oslavou vítězství ve třídách 125, 250 a 500. Ve dvou se střetnete na rozdělené obrazovce, ale počítačoví soupeři se zde neobjeví. Uloží-li si váš kámoš svůj nejlepší výkon na paměťovou kartu, potom si můžete zajezdit i proti jeho „duchovi". Z licenčně právních důvodů jsou sice všechny tratě věrné originálu, nachází se však v „nesprávných" zemích. Podrtženo a sečteno konečně závody motocyklů na Playstation, které vám můžeme doporučit. ts

Autentické ale náročné: vlastní pohled zprostředkuje pocit rychlosti nejlépe – v zatáčkách se vám ale zatočí hlava.

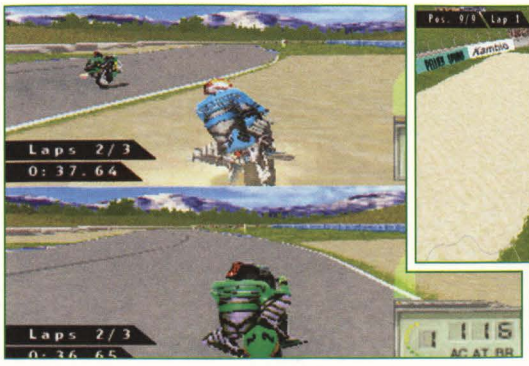


V simulačním módu vaše práce po závodech nekončí. Musíte přehodnotit všechny údaje a nastavení.

ASCARON UDĚLAL SVÉ DOMÁCÍ ÚKOLY – „Extreme 500" má téměř vše, co může dobrá hra nabídnout. V arkádovém módu je závodění jednoduché, za to je ale zpestřeno potyčkami se soupeři. Naproti tomu se v náročnějším realistickém módu vyplatí zapnout pomocnou brzdu, která vám pomůže vybrat nejednu zatáčku. Díky třem obsahovým třídám vás tento režim zabaví na delší dobu. Bohužel multiplayer oproti tomu nepůsobí tak zábavně, jak by si asi autoři přáli. Váš nezkušený kamarád nemá totiž možnost žádného zvýhodnění, takže závod dvou nevyrovnaných soupeřů nadlouho nepobaví i proto, že díky scházející možnosti zapojení počítačových soupeřů, jezdíte většinu závodu osamoceni. I přes tyto nedostatky je zde ale konečně titul, který ocení všichni (doposud na PlayStation lehce zanedbávaní) fanoušci jednostopých motorových vozidel. ed

VÝROBCE	Ascaron
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	63%
ZVUK	66%
Zábava	80%
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

Dva v jednom: náročná motocyklistická simulace i zábavný arkádový mód.



Duel – se svým kámošem jste na dráze sami (vlevo). Nahoře vidíte pohled z ptačí perspektivy.

Sega Rally 2

Jízdní grafika je dobrá, ale ne oslňující. To že se v bahně karoserie ušpiní, už dnes nikoho nepřekvapí.

Zatímco „Sonic Adventure" od Segy přišlo dokonce s módem 60 Hz, trpí evropská „Sega Rally 2" nepřesným převedením do PALu. Musíte počítat s rychlostí o 17 % pomalejší než u japonské verze. Také souboje přes Internet nejsou možné, na rozdíl od Japonska. Ale stále si můžete ukládat své nejlepší časy a porovnávat je s kamarády (alespoň něco zbylo). „Sega Rally 2" se odlišuje od automatové originálu velkým výběrem vozidel a tras, stejně jako dodatečnými módy. 20 závodníků odpovídá reálným vzorům od Fordu, Peugeotu, Lancie a jiných známých značek. V arkádovém módu se propracováváte jednou tratí za druhou a máte pokořit hlavně časový limit. V módu „10 Year Championship" se dodatečně staráte i o seřízení svého vozu, spouštíte další doposud uzavřené části hry a v každém roce své kariéry se musíte vyrovnat s jinými trasami. ts

STEJNĚ JAKO PŘEDCHŮDCE, fascinuje „Sega Rally 2" především náročnými jízdními vlastnostmi. Na každém povrchu musíte měnit svůj jízdní styl, příznivci plného plynu se nedostanou ani ke druhému kontrolnímu bodu. Jen pomocí častého brždění a přiměřeného chování v zatáčkách se vyhnete kolizím s mantinely, které by vás okradly o cenný čas. Úžasné dráhy a početné stroje s rozdílným ovládáním nesmírně motivují, ani po dlouhých týdnech nemáte pocit, že jste jeli „optimální" kolo. Nadšení ze „Sega Rally 2" umírňuje statické chování protivníků, slabé provedení stejně jako nepřesné převedení na PAL. (Kolísání obrazu ruší ještě více než u japonského originálu.) ts

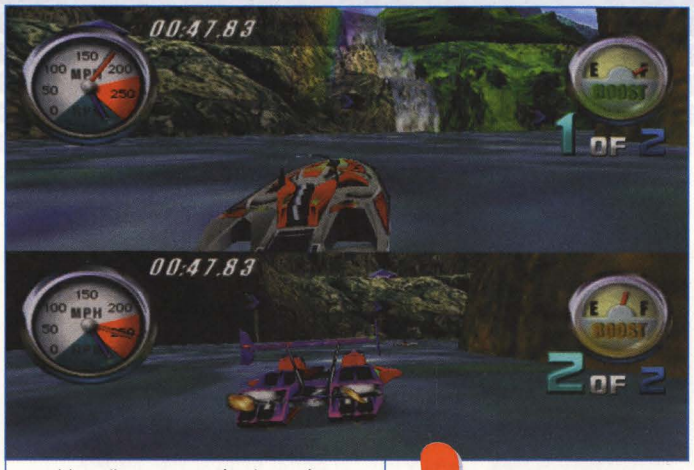
VÝROBCE	Sega
SYSTÉM	Dreamcast
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	76%
ZVUK	64%

Zábava 85%

Důstojný nástupce s malými nedostatky: po jízdní stránce je toto převedení z automatu jistě náročné.

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

Hydro Thunder



Ve splitscreenu máte (se svým kamarádem) dlouhé závodní dráhy jen pro sebe.

Normální závody na silnicích jsou nuda. Tento názor mají členové „Hydro Thunder Racing Association" a proto přešli na šíleně rychlé superčluny, na kterých závodí na nejroztodivnějších vodách světa jako o život. Nastupujete proti patnácti soupeřům a musíte pro pozdější kvalifikaci dosáhnout určitého co nejlepšího pořadí. Celkem 13 člunů a 14 závodních drah čeká na to, jak se s nimi vyrovnáte. Jejich spektrum sahá od tropických řek až po zamrzlé kanály a apokalypticky zatopená velkoměsta. K tomu, abyste vůbec měli šanci, musíte svůj člun vybavit. Na cestách proto musíte sbírat plavající turba tím, že je přejedete nebo přeskočíte, a podle barvy je potom můžete na čtyři nebo devět sekund použít jako raketový pohon. Pokud vydržíte uhánět s turbem déle, aktivujete tím „Mighty Hull", jímž můžete jiné lodě odpálkovat. Dva kámoši se mohou utkat i proti sobě v rozdělené obrazovce, ale ostatní protivníci se potom již nepřipojí. us

DOCELA PĚKNĚ SVIŽNÉ: „Hydro Thunderu" se skok z heren na Dreamcast skvěle vydařil. Razantní grafika hry automatové verzi nic nedluží. Zlepšováno ale nebylo nic, takže detailní prostředí a zrcadlení vodní hladiny sice nadchnou, ale to neustálé vlnění vypadá za chvíli nudně. Závody začínají být od střední úrovně obtížnosti nemilosrdně tvrdé a bez perfektní znalosti tratí a zkratek se nedostanete dál. Bohužel si s tím Eurocom nedělal mnoho starostí a promarnil dost herního potenciálu hry. Namísto domácí verze automatových závodů s řadou vylepšení a doplňků se vám dostane chudého menu s nejnutnějšími variantami.

VÝROBCE	Midway
SYSTÉM	Dreamcast
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	79%
ZVUK	63%

Zábava 78%

Razantní superrychlé závody se skvělou grafikou, ale příliš těžké a s málo volbami.

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

NASCAR 2000

Buď a nebo: Když závodíte na Playstation v pohledu z kabiny, je zapojené zpětné zrcátko velmi prospěšné. Ovšem když ho zapnete, zmizí jako mávnutím kouzelného proutku knipl i ruce vašeho pilota, aby se dodatečně nezatěžoval těsně vyměřený počet polygonů. Když si najedete na vnější perspektivu, není tento efekt tak nápadný. V některých zatáčkách ovšem zjistíte, že chybí kousek horizontu.

Neviditelná tribuna: zapněte zpětné zrcátko a horizont se změní (PS).

V sérii updatů sportovních her pro rok 2000 od Electronic Arts nezůstává ušetřena ani americká série „NASCAR": Zatímco piloti na Playstation nastoupili do třetí série, v provedení pro N64 běží teprve druhé kolo. Běsnění těchto „Stock-Car" se jako obvykle drží pevně originálního americké předlohy: robusní vehikly se ženou skoro výhradně po vysokorychlostních oválech, mezi 18ti trasami mistrovství se nacházejí jenom ubohé dva silniční závody. Trochu zábavněji to vypadá na Playstation, kde si můžete projet pět vymyšlených tratí s více zatáčkami, ale oproti tomu si zase můžete na N64 některé závody zahrát i v noci nebo za soumraku.

Když už máte dost sólového hraní a duelů proti svému kamarádovi (včetně počítačových protivníků), můžete vystartovat na mistrovství a přitom si stanovit rámcové podmínky: nastavitelná je inteligence protivníka i síla větru, stejně jako citlivost karosérie a délka závodů (ta trvá při nejdelší vzdálenosti až čtyři nebo pět hodin!).

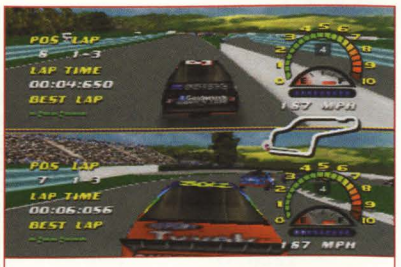
Samotné závody jsou docela drsné, 16 protivníků (na Playstation), popř. 20 (na N64) se vůbec nebrání srážkám. Na konzoli od Sony jste lépe varováni před nevítaným předjížděcím manévrem: kromě zapojeného zpětného zrcátka angažoval váš soutěžní tým také speciální kontaktní osobu, která vás rozhlasem upozorňuje na protivníky. Hodí se vám také ukazatel "draftu": na němž poznáte, jak dobře využíváte závětří soupeře před vámi. Když se vám rozbije ráfek nebo dochází zásoba pohonných hmot, zajedete do boxu. Zatímco si piloti na N64 udělají pohodlíčko, hráči na PS se namáhají při testu reakce mačkáním tlačítek ve stylu hry „Parappa the Rapper", aby urychlili práci svého doprovodného personálu. Další výhoda pro jezdce na Playstation je ta, že ve speciální sérii závodů nastoupíte do souboje proti idolu NASCAR závodů, Richardu Pettym, abyste si zahráli s legendou a vyhráli speciální doplňky. us

Jestli si chcete vychutnat realistický požitek z jízdy, navolte si pohled z perspektivy řidiče. (PS).

Mačkáním potřebných tlačítek si volíte v boxech druhy oprav vašeho vozu. (PS).

PRO EVROPANA ZVYKLÉHO NA FORMULI 1 je „NASCAR 2000" celkem monotónní. Nekonečné závody na oválu sice mohou mít svůj půvab, ale ten se u tohoto produktu firmy EA zrovna často neobjevuje: po grafické stránce se obě verze neliší od průměru, decentní vylepšení na Playstation verzi jdou na úkor počtu vozidel. Pokud se ve skutečném sportu pohybuje současně přes 40 vozidel, zde se jich ani ne polovina mačká ve velkém chumlu. Ve verzi pro N64 abyste hledali nové nápady pod mikroskopem, více námahy bylo investováno rozhodně do PS verze. Ovšem zde je i konkurence v tomto typu her ostřejší, takže pro obě verze platí: kdo už má předchůdce, může si ušetřit koupi verze pro rok 2000, jinak také sáhnou po této hře jen skuteční fandové těchto závodů. us

Pořád jenom ovál! Jelikož se hra drží reálné předlohy, „užijete" si hlavně ježdění po oválných okruzích, namísto zajímavějších tratí.



Při závodech ve dvou potěší, že se k vám připojí i počítačoví protivníci (N64).

VÝROBCE	Electronic Arts
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	65%
ZVUK	52%
Zábava	65%

Některé nové možnosti a trasy jsou i přes mírná vylepšení technicky průměrné a z pohledu hráče monotónní.

AKCE / STRATEGIE / DOJEM / MULTIPLAYER

VÝROBCE	Electronic Arts
SYSTÉM	Nintendo 64
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	69%
ZVUK	48%
Zábava	69%

Kompetentní závody na oválu s mírným nárokem na simulaci. Oproti předchůdci skoro žádné změny.

AKCE / STRATEGIE / DOJEM / MULTIPLAYER

Xena: Warrior Princess

V boji se znepřátelenými Amazonkami: když jste osvobodili svou přítelkyni Gabrielle, zapojí se do bojů na vaší straně.

Xena, známá válečnice z comicsů a televizních seriálů, slaví svůj debut na Playstation. Jak se sluší na tuto neohroženou Amazonku, je její vstup na konzole provázen řinčením mečů, mystickými stvořeními z bájí a divokým bojovým pokřikem.

"Xena: Princess Warrior" je 3D akční adventura, kde se v roli známé válečnice snažíte probít pomocí zbraní více než 20-ti levely, musíte osvobodit svou přítelkyni Gabrielle a zabránit zlému démonu v návratu. Svou Amazonku ovládáte z perspektivy třetí osoby pomocí analogového sticku nebo kříže a procházíte s ní jednotlivými částmi. Když narazíte na nepřítele, vyřadíte ho z boje pomocí úderů mečem, kopanci nebo vaší nebezpečnou zbraní - vrhacím kruhem. Poslední jmenovanou zbraň ovládáte stiskem klávesy R1: kamera se přitom přibližuje k hrdince, a tlačítkem X potom usměrňujete smrtící zbraň. V průběhu letu smíte odkloňovat bumerang všemi směry a vyřídit tak protivníky, kteří jsou slyšet za rohem. V boji zblízka kombinujete rány mečem s kopanci ve zničujícím kombinovaném útoku, blokujete nepřátelské údery nebo se pomocí artistických výkonů dostáváte z dosahu nepřátel. Menší propasti překonáte pomocí odvážných skoků, větší pomocí elegantních vzdušných kotrmelců. Kuličky, které leží kolem, krátkodobě propůjčují vašim zbraním magickou sílu, která útočníka zmrazí, spálí nebo zničí úderem blesku. Pomocí elixíru života získáte zpět ztracenou energii.

O změny v toku bitev se starají jednoduché hádanky a různé úkoly v průběhu levelu. Tak například musíte najít vesnického proroka a chránit jej před nesčetnými útočníky během zpáteční cesty. Procházíte lesem, hořícími městy, hrůzostrašnými sklepeními, uzoučkými horskými stezkami, kouřícími lávovými jeskyněmi a vítězíte nad množstvím protivníků (mezi jinými nad kyklopy, draky a také golemem), než se nakonec ocitnete tváří v tvář hrůzostrašnému démonu Kalabraxovi. os

Tetovaný zloduch ohrožuje bezmocné obyvatele vesnice. Pomocí Xenina vrhacího kruhu ho ale vyřídíte z bezpečné vzdálenosti.

"XENA: WARRIOR PRINCESS" mě mile překvapila: vlastně tupý princip 'hurá na ně'byl podán tak hezky, že se ani nechce odložit joypad z ruky. Celé provedení je na vysoké úrovni, počínaje pěknou grafikou s početnými detaily, jako třeba ptáky letícími pryč, a plynulými animacemi, až po excelentní soundtrack. Do hry se zapojuje i nezbytné zpestření prostřednictvím menších úkolů v kombinaci s hádankami: tak například musíte vybojovat harfu, abyste s ní v závěrečném levelu otevřeli bránu do jiné dimenze. Důvod, proč "Xena" nemá vyšší hodnocení, je nepříjemné ovládání a příliš nízký stupeň obtížnosti - i sváteční bojovníci projdou celou hru během šesti hodin. os

Vývojářští pracovníci od Universal Interactive jsou zřejmě fandové napínavého filmu Stevena Spielberga "Čelisti". V druhém levelu přeskočíte přes bedny v přístavišti na druhý břeh. Tam visí (jako ve filmu) metrová žraločí trofej hlavou dolů. Když mořského dravce udeříte, vyplivne spolykané předměty. Kromě ryb létají z jeho tlamy dýky, surfařská prkna, kotvy a jiné věci (viz obrázek).

Xena v nebezpečí: ať už ji ohrožují tři bojovníci s meči současně, ohromná bájná stvoření nebo útok ze vzduchu (zleva doprava).

VÝROBCE	Electronic Arts
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	81%
ZVUK	86%
Zábava	73%
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

3D akce s meči v Xenině provedení: po grafické stránce je to zážitek, ale na dlouhou dobu nevydrží.

Crash Team Racing

Poprvé se setkáte s novým padouchem s podivným jménem Nitrus Oxide a pozorujete přípravy jeho vyznavatelů, typické pro Crashe: prochrápe téměř začátek akce na záchranu světa.

PS Sotva Crash porazil ve svých náročných plošinovkách bláznivé vědce kolem Neo Cortexe, hrozí další nebezpečí. Tentokrát se na svět chystá prostřílený Nitrous Oxide a chce jej změnit v úděsném snu ve velké parkoviště. Přesto však dává zemi poslední šanci: protože se považuje za nejlepšího závodníka, vyzývá všechny k tvrdému souboji. Pokud přitom prohraje, je země od jeho úděsných činů uchráněna. Avšak proti Nitrous Oxidovi smí nastoupit pouze jediný střelec. Proto se setkává Crash se svými přáteli a soupeři tak, aby se v seriálu závodů postavil proti padouchovi. Tento scénář je těžištěm pro "Crash Team Racing". Vedle arkádového závodu anebo časovek při nichž se seznamujete s dráhou, se pouštíte do velkého dobrodružství. Ještě před tím, než se vrhnete na závodní dráhu vybíráte z osmi odvážných hrdinů: vedle Crashe se o své nejlepší výkony chce pokusit jeho sestra Coco, stejně jako Polar (lední medvěd) a Puka (tygr). Protože jste poznali nutnost spolupráce, jsou ve hře i bývalí padouši, je jedno jestli je to Neo Cortex nebo Tiny Tiger, tito ošklivi hoši tentokrát bojují na straně dobra. Vždy podle dané postavy mají jednotliví závodníci své výhody a nevýhody: drobounká Coco je eso u volantu, ale zas není tak rychlá jako těžký Tinny, který ale zato lehce vypadne z dráhy. Pokud během této dobrodružné hry porazíte další bose a budete triumfovat ve speciálních závodech, připojí se padouši k startovnímu poli a pomohou vám při záchraně světa. Ovládání hry je příznivá pro začátečníky, vedle přímého řízení pro začátek potřebujete jen plyn a (ruční) brzdu, další tlačítka slouží pro extra aktivace a pro skoky. Zpočátku to vystačí abyste nechali ostatní zmizet v prachu, ale brzy se musíte naučit příslušné jemnůstky, abyste se rychle řítili po dráze: turbo jednoduchým tlačítkem aktivovat nemůžete, musíte se k němu nejprve dopracovat. Toho docílíte dvěma způsoby: za zvlášť vysoké a dlouhé skoky dostanete "druhý vzduch" a řítíte se čile při přistání přes asfalt. Druhá možnost je „skluzavka".

Crash Team Racing vás dovede i do podzemního tunelu.

Propletené a matoucí dráhy vás očekávají na mnohých trasách, skočíte-li si nesprávně, zopakujete si kus dráhy znovu.

CRASH JAKO PILOT, to má něco do sebe. 18 závodních drah je velmi rozmanitých, rovněž charaktery postav jsou pěkně zamotané. Rozsáhlé dobrodružství pro jednotlivé hráče má někdy docela pěkné nároky a dost tvrdě se dá zajet limit. Bohužel mě některé nedostatky v detailu ruší: grafika působí přes skvělou technickou třídu u mnoha tratí poněkud chudě na detaily, přičemž zbraně jsou poněkud méně inovativní a užitečné. Ovládání je postaveno zásadně komplexně: na rovinkách se nepochopitelně nedá zapnout žádné turbo, zato v zatáčkách potřebujete hned více tlačítek k tomu, abyste rozumně probruslili. us

Zde je přesná jízda zejména důležitá, jen malé vyjetí mimo hrazení a jdete dolů.

Polar ukazuje ostatním, jak vypadá mistrovský smyk. V zakrouceném stadionu je ovládání káry zvlášť důležité pro rychlý průjezd úzkými zatáčkami.

Na zledovatělých úsecích reagují vaše vehikly na pohyby volantu jen špatně.

Skočíte-li si do ostré zatáčky, potom se řítíte s kvílejícími pneumatikami s gumováním daleko rychleji než dosud. Dbejte přitom na kouř z vašeho výfuku: pokud se zabarví do černa, můžete klávesou L1 zapnout turbo. Podaří-li se vám to třikrát, potom vám zůstává účinek i po konci zatáčky.
K dispozici máte však nejen férové prostředky. Mimo v podlaze zapuštěného turba naleznete na trati i jablka, která zvětšují vaší sílu, stejně jako dřevěné bedny, v nichž je skryto mnoho extra výbav. Vedle zákeřných řiditelných raket a explozivních bowlingových koulí jsou zde ukryty i obávané bedny s TNT. Pokud nějakou sbalíte, musíte ji rychlým poskokem opět setřást, jinak končíte s rámusem ve vzduchu. Pokud jste krom toho posbírali deset jablek, způsobí zbraně dokonce větší škody.

V dobrodružném módu se se svou károu řítíte čtyřmi úseky ostrova Bandicoot a nastupujete k závodu. 18 drah se orientuje přitom na známá místa trilogie „Crash Bandicoot" a je prošpikováno četnými překážkami. Tak při jednom scénáři narazíte na masožravé rostliny na okraji, které se vás snaží ulovit nebo na plamenometné modly podpalující nepozorné jezdce. Pokud zvládnete dojet první, bude vám propůjčen pohár, který vám zpřístupní další dráhy a přibližuje vás k souboji s monstrem. Kromě toho lze každou trať zdolat ve dvou variantách. Při hádankovém závodě musíte pátrat po dobře skrytých písmenech „CTR", přičemž v časovce je cílem dosažení rekordního času. Vedle šikovného

O úchvatné scenérie tu není žádná nouze.

používání turba potřebujete především kolem se povalující časové bedny, které vašim hodinkám prospějí drahocennými sekundami. Nastoupíte-li k závodu se svými čtyřmi přáteli, pojedete buď normálním závodem, nebo v pohárové soutěži proti sobě. Kromě toho máte k dispozici „Battle". Zde jde ve speciálních arénách pouze o to, aby jste ostatní za pomoci všech možných extra vybavení co možno nejvíce krát zasáhli, aniž byste přitom byli zasaženi. Pochvalu zaslouží volné nastavení variant: určujete každou zbraň, která se při budoucím duelu objeví. us

K OBSAHU A PREZENTACI „Crash Team Racing" nelze říci nic špatného: mnoho herních režimů, mohutné trasy a bezvadná technika nadchnou každého řidiče káry. V porovnání s přímým konkurentem „Speed Freaks" si však Crash & spol. nestojí až tak jistě. U grafiky si oba tituly nedarují nic: závodní dráhy rolují u obou her plynule po obrazovce, ale Speed Freaks má více detailů. Rovněž v průběhu hry má konkurent lehký náskok díky možnostem používat sebrané turbo kdykoliv.

Noční závody patří k nejdramatičtějším jízdám.

VÝROBCE	Mindscape
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	73%
ZVUK	95%
Zábava	82%
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

Ambiciózní závody s dobrodružným módem pro sólisty s mnoha tratěmi, ale přesto poněkud jednotvárná a se zbytečně komplikovaným ovládáním.

F1 World Grand Prix

Je to otázka peněz.

Sportovní licence k videohrám jsou fajnovou, ale drahou záležitostí. Zejména prezident FIA, Bernie Ecclestone, rád naplňuje pokladnu automobilového svazu tučnými licenčními poplatky. Avšak co se týče "Racing Simulation 2", byl pro Ubi Soft finanční požadavek v třímístné miliónové výši (v korunách) trochu moc. Proto museli hráči na všech platformách, od PC až po Dreamcast, zapomenout na pravé údaje i jména. Chybějící licence měla zejména u PC verze za následek menší prodejnost, než se očekávalo. Aby Francouzi dostali svou následující simulaci F1 opět na výsluní, uchýlili se k malému triku. Díky právě uzavřené dohodě se výrobcem Video System, se Ubi pro sezónu 1999 a 2000 dostává opět do dosahu licence. Video System totiž vlastní práva FIA, takže je u budoucích produktů F1 díky tomuto účelovému spojení možné počítat s realistickými údaji. Plánují se produkty pro veškeré aktuální i budoucí konzole. Na tento trik ostatně již dříve přišlo také Konami a Eidos ...

Poté, co již experti na Formuli 1 Ubi-Soft uvedli na svou „Racing Simulation 2" pro Dreamcast, přispívá nyní k tomuto oblíbenému žánru také Video System. Přitom „F1 World Grand Prix" profituje z oficiální licence FIA. Skuteční fanoušci „ef jedniček" by se však neměli radovat předčasně, neboť zmíněné intenzivní čachry se jmény totiž u této hry platí jen pro sezónu 1998. Takže na novinky jako: závodní dráha v Sepangu nebo stáj British American Racing musíte zapomenout (což však vlastně není až tak velká ztráta). Jinak zde však najdete všechny možnosti a hrací módy, které v dnešní době patří ke standardu každé simulace F1.

Takže si můžete pro své závody od rozpáleného Melbourne až po Silverstone s trvale zataženou oblohou vybrat celkem ze tří variant pro jednotlivce a jedné pro dva hráče. Pokud Vám chybí

V časovce nastoupíte proti svému nejlepšímu času v podobě vašeho „ducha".

vzájemné škorpení, pak si to rozdejte právě v závodech pro jednotlivce popř. v šampionátu sami proti 21 počítačovým jezdcům nebo bojujte v časovce o zlomky sekund. Při této soutěži smíte ostatně na dráhu pozvat také svého „ducha", kterého můžete nechat společně s vaším nejlepším časem zvěčnit na „paměťovce".

Na dlouhou dobu je samozřejmě nejnapínavější přímé srovnání

Kolize vedou často k citelným škodám nebo desetisekundové penalizaci.

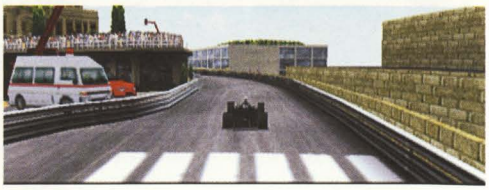
s konkurenty řízenými počítačem, ať už dáváte přednost jen jednotlivým závodům nebo pokud chcete získat zkušenosti hned z celé sezóny 1998. Zvolte si tedy své piloty z jedné z dvanácti závodních stájí a začněte 8. března 1998 v Melbourne, nebo si vyberte jednu ze 16-ti drah Grand Prix. Skutečný arkádní nebo simulačního mód budete sice hledat marně, za to se však můžete rozhodnout mezi variantou pro začátečníky a experty. Chování vašeho závodního vozu během jízdy ovlivňuje výhradně vaše volba, inteligence soupeřů se nastavuje dodatečně ve čtyřech úrovních, od jednoduché až po velmi obtížnou. Pokud vám nestačí perfektní poloha dráhy a mírná jízdní fyzika amatérského nastavení, je možné mimo to zařadit nápomoc při brždění a zrychlování. Poté, co si podle svého přání nastavíte ještě několik realistických opcí, jako je počet kol, vlajkový systém, zastávky v boxech, ztráty nebo povětrnostní poměry, můžete se vydat konečně na závodní dráhu.

Tak, jak je zvykem, sestává víkend mistrovství z více než jen nedělního závodu. Po tréninkových jízdách v pátek a v sobotu nastoupíte

Jízda naslepo? Abyste zvládli závod za deště úspěšně, měli byste znát závodní dráhu asi nazpaměť.

ke kvalifikaci, která je zde oproti jiným simulacím povinná. Kdo se pustí do honby za nejlepším časem předčasně, vypadává a nesmí se závodu zúčastnit. Mezi předjízdami můžete samozřejmě váš závodní vůz ještě trochu vyladit. Avšak skromné telemetrické údaje dokáží správně interpretovat a využít jen experti s benzínem v krvi. Všichni ostatní se raději spolehnou na přednastavení nebo si otestují své experimenty v nastavení křídel, brzd nebo převodů během malého zahřívacího kola.

Díky hardwaru Dreamcastu očekávejte v závodním dění grafiku, která hráčům na PlayStation nebo N64 vžene slzy do očí.



Duely pro dva hráče můžete absolvovat ve vertikálním nebo horizontálním rozdělení obrazovky. Bohužel musíte zapomenout na další soupeře.

Všechno je originál! Díky licenci FIA je navozena atmosféra televizního přenosu. Jenom na komentátora se jaksi zapomnělo.

Pozadí lemují plasticky vykreslené stromy, na vlnících se tribunách pro diváky se třepetají vlajky, mračna prachu a dýmu zakrývají výhled a závodní vozy vypucované do nejvyššího lesku a vybavené mnoha detaily krouží po neskutečných okruzích. Ovšem mírné potíže s rychlostí změny obrazu nemile překvapí. Při boji o umístění ve špičce máte k dispozici pohled z perspektivy pěti kamer, přičemž realistického pocitu je dosaženo zejména z pohledu pilota, kde vidíte jeho ruce a funkceschopná zpětná zrcátka. Šetřilo se však hlavně na komentátorovi. Jediný hlas, který slyšíte z reproduktorů, vám dává pokyny ohledně časových odstupů a stavu nádrže. Pokud máte v začátečnickém módu díky trošce cviku sami proti soupeřům nejlepší šanci na úspěch, staví vás simulační mód se svou tuhou jízdní fyzikou před téměř neřešitelný úkol. Brždění a nadměrná rychlost v zatáčkách lehce roztočí váš vůz do hodin a trávou a blátem znečištěné pneumatiky vás nemilosrdně brzdí. Nepříjemně v realistickém módu působí i nehody. Např. s poškozenými pneumatikami vám zbývá jen cesta do boxů, abyste se nemuseli obávat problémů s řízením vozu nebo abyste dokonce nepřišli o pneumatiku úplně. Pokud to přece jen dotáhnete až na špičku, můžete při udílení cen vítězům přihlížet rozjařeným orgiím se šampaňským. sf

Montovat můžete

samozřejmě i u "F1 World Grand Prix". Avšak obě obrazovky menu pro telemetrii a nastavení vozu dopadli trochu uboze. V souvislosti s neoznačováním hodnot jejich příslušnými jednotkami potřebujete již velkou dávku abstrakce, abyste mohli pochopit zaznamenané údaje a provádět smysluplná nastavení.

PRVNÍM DOJMEM Z TITULU F1 od Video Systemu je velké zklamání. Pokud se člověk nechá ještě během počátečních kol v licenčním závodním voze oklamat pěknou grafikou, je pocit rozčarování s přibývajícími minutami stále silnější. Množství designových nedostatků vám elementárně kazí radost z ježdění. Při závodu za deště např. není pro pěnu vůbec vidět ruku před očima. Zároveň i grafika vyznívá částečně na prázdno. A to ještě není všechno: ze soupeřů, kteří jinak svou úrovní obtížnosti dělají svým jménům jen čest, se najednou během závodu stane horda svátečních jezdců, kteří zdolávají zatáčky hlemýždí rychlostí, asi aby vám dali šanci. Telemetrie a nastavení jsou do scény zakomponovány neatraktivně a i nepochopitelně a vážně poškozená pneumatika funguje někdy stále jako nová. Zbývá tedy, v začátečnickém módu příjemně lehká a v „profi" nastavení se silnými soupeři vybízející simulace, která však kvůli mnoha nedostatkům nepřesvědčí tak úplně. sf

Skvěle animovaná posádka boxu by se dala při práci pozorovat skutečně mnoho hodin.

Zábava 72%

VÝROBCE	Sega
SYSTÉM	Dreamcast
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	75%
ZVUK	71%

F1 WORLD GRAND PRIX

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

Graficky zdařilá simulace závodů Formule 1. Technicky slabší místa a mnoho malých designových chyb však omezují radost z ježdění i trvalejší motivaci.

60Hz RUMBLE

MENU, KTERÉHO SE NEPŘEJÍTE

PONDĚLÍ

20.00-21.00 Tržnice (telefonický bazar)
22.00-23.00 Power play (rock)
23.00-00.30 Hard music (metal)

ÚTERÝ

20.00-22.00 Velká sedma (česká hitparáda + novinky)
22.00-23.00 French Connection

STŘEDA

18.00-18.20 Knižní servis (nové knihy, ukázky, soutěž)
20.00-21.00 Hip-hop
21.00-22.30 Zátiší (diskuzní pořad)
22.30-23.30 Jazz klub

ČTVRTEK

17.00-17.30 Film o páté (recenze, pozvánky, přehledy)
20.00-22.00 Hitparáda Radia 1

PÁTEK

22.00-23.00 Blues
23.00-24.00 Reggae club

SOBOTA

14.30-19.00 Rockové odpoledne (staré unikátní nahrávky)
21.00-22.00 Shadow box (Jungle mix)

NEDĚLE

19.00-20.30 Šlahoun (nové kapely) a Pravěk (oldies) střídavě
20.30-21.00 Alternativní scéna
21.00-22.00 Intro
22.00-23.00 Seance

DENNĚ

7.10; 10.40 a 16.40 Kulturní servis (přehled akcí v Praze a okolí)
Po-Pá 19.00-20.00 CD nonstop (celé CD z archivu Radia 1)

RADIO 1 PRAHA 91,9 FM

RADIO 1 • Londýnská 67 • 120 00 Praha 2
• Tel.: 02/24 25 71 04, Fax: 02/22 52 02 36,
Tel. studio: 02/24 25 25 24
e mail: radio1@radio1.cz, http://www.radio1.cz/

40 Winks

Do hry vás uvede úžasné FMV intro. Maminka ukládá svá roztomilá dvojčátka Ruffa a Tumble do postele a ukolébává je příběhem na dobrou noc.

Ruffův kostým sovy vám umožní vyšší skoky a deaktivování padacích dveří.

V každém levelu najdete čtyři části ciferníku. Teprve když je všechny dosadíte do hodin, můžete se utkat s medvídkem.

Vrtošivý „NiteKap" trpí už měsíce nespavostí. Tak ho to rozhořčí, že ukuje ďábelský plán: spolu se svým pomocníkem medvídkem unese čtyřicet stvoření, která nosí sny (jmenují se „Winkové"), a nahradí je jejich zlými protivníky: „Hood-Winky". Od té doby se lidstvo trápí každou noc nočními můrami a neklidně se převaluje v postelích. Ale „NiteKap" nepočítal s nebojácnými dvojčátky Ruffem a Tumble: oba se ve svých snech rozhodnou „Winky" osvobodit... Musíte se v podobě chlapce Ruffa nebo děvčátka Tumble prokousat třemi 3D světy s osmnácti částmi a zmařit NiteKapovi jeho plány. Když si vyberete postavu, začínáte dobrodružství v dětském pokoji rodného domu. Vybaveni svíčkou (Ruff) nebo plyšovým medvídkem procházíte pokojem. Ve výklenku na půdě objevíte Wakey-Wakeyho, který vám bude nápomocný svými důležitými radami v celém průběhu hry. Za jedněmi dveřmi najdete konečně vchod do světa nočních můr. Tam si můžete vybrat mezi třemi levely, ve kterých je vždy různý počet pochytaných Winků. Abyste zachránili tato snová stvoření, musíte se blýsknout v krkolomných pasážích skoků přes padací dveře, vznášející se stoly nebo smrduté nádoby s kyselinou. A zároveň se musíte rozhlížet po zlatých ozubených kolech. Těmi se dají otevřít dveře, které střeží cestu do dalších úseků. Když na vás zaútočí stvoření nočních můr, braňte se údery, kopanci nebo bojovým pokřikem. Když najdete červenou kouzelnou krabičku, změní se vaše postava podle druhu krabičky na ninju, příšeru, robota, blázna nebo vílu. Každá z těchto postav má různé speciální schopnosti a může se např. krátkodobě vznášet, výš vyskočit nebo prorazit podlahová prkna. Na konci každého světa na vás čeká závěrečný protivník. os

Malá Tumble v boji s medvídkem. Na konci každého světa vás očekává plyšový medvídek ovládaný NiteKapem.

FANOUŠCI PLOŠINOVEK SI NEMŮŽOU STĚŽOVAT: jestliže se v minulém měsíci vryl do srdcí všech majitelů Playstation požírač pilulek Pac-Man, postarají se tentokrát milá dvojčata Ruff a Tumble o zábavu z říše snů. Hlavně technické provedení vás nadchne: světy se třpytí překrásnými světelnými efekty a efekty počasí, zábavnými texty stejně jako plynulým scrollingem (konstantních 25 obrázků za sekundu). Nápad vystupovat s vaší postavou v různých převlecích příjemně pozvedne jinak lineární honičky. Negativa: ačkoli stupeň obtížnosti není nijak zvlášť vysoký, docela často umíráte. To je způsobeno především leností postavy, která se i přes včasné povely joypadu ještě chvilinku pohybuje původním směrem. os

Rozsáhlé jeskyně (vlevo) a třpytivé podvodní prostory.

VÝROBCE	GT
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	84%
ZVUK	74%
Zábava	82%
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

Efekty nabitá plošinovka s plynulou grafikou, zábavným designem hry a (bohužel) pomalejším ovládáním.

Rising Zan

„Rising Zan" se snaží zaujmout lacině prezentovaným násilím. To ale rozhodně nedělá dobrou hru.

Amerika na konci 18. století. Samuraj Gunman Zan se vrací do svého zničeného rodného města .....

Přijímáte roli protřelého hrdiny, který se musí osvědčit v boji proti teroristické skupině Šakal v deseti trojrozměrných levelech. Než vyrazíte, natrénujete si v tréninkové aréně základní pohyby: stiskem tlačítka skáčete přes kmeny stromů, střílíte a mlátíte do dřevěných paňáků. Stisknete-li L1, objeví se zaměřovací kříž, se kterým můžete sledovat protivníka – tak pohodlně jednoho nepřítele po druhém likvidujete svým koltem. Zkombinujete-li směrové příkazy s křížkem či čtverečkem, provede váš westernový hrdina opravdu frajerské manévry.

Při vaší cestě městy či železničními vagóny vás přepadnou ninjové, roboti a jiné postavy. Pobijíte-li pilně své nepřátele, zaplňuje se vám lišta na horním okraji. Je-li tento sloupeček plný, můžete nakrátko bojovat vaším velkým mečem s dvakrát větší rychlostí. Na konci každého úseku vás očekává pěkně tuhý závěrečný bos. os

OPROTI ZÁBAVNÝM AKCÍM s amazonskou Xenou (viz. test v tomto čísle) se u „Rising Zan" neobjevuje žádná pořádná atmosféra. To je dáno zejména naivní zastaralou grafikou s hrubými pixely a špatně animovanými soupeři. Design jednotlivých úrovní bez zvláštních nápadů údivem nikoho ze židle nesrazí. Prolézáte jednu pochmurnou místnost za druhou a likvidujete divokým mačkáním tlačítek hloupě útočící protivníky. Později po třech kolech vypnete znuděně svou konzoli. Raději už investujte své těžce vydělané peníze do „Xeny" od Elektronics Arts. os

VÝROBCE	Agetec
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	49%
ZVUK	70%
Zábava	48%

Nudná pistolnicko šermířská 3D akce se zastaralou grafikou a designem úrovní bez nápadů

AKCE / STRATEGIE / DOJEM / MULTIPLAYER

The House of the Dead 2

Nůž v letu: vrhání nožů odvrátíte mířeným výstřelem.

Celé město je postiženo bandou zombií, a je na vás, abyste s nimi udělali krátký proces pomocí vaší světelné pistole. Z vlastního pohledu procházíte městem strachu a pálíte na všechno, co připomíná zombáky. Někteří protivníci jsou vyzbrojeni noži, mečem nebo motorovou pilou, nebo aspoň cení zuby. Většinou putujete po svých, ale v určitých situacích střílíte i z motorového člunu nebo z auta. Když uslyšíte nějakého civilistu volat o pomoc, musíte přesně zamířit a rychle vyřídit blížící se monstrum. Zachráněné osoby vám otevřou zamčené dveře, takže můžete změnit směr vaší cesty a uvidět tak dosud skrytá místa. To přispívá k tomu, že i po několikátém zahrání nemusí být směr vaší cesty stále stejný.

Ve všech čtyřech herních módech potřebujete hlavně dobrou mušku a hbitý prst na spoušti. Mód „Arcade" nepřináší nic nezvyklého, naproti tomu varianta „Original" k tomu nabízí poschovávané zvláštnosti a zbraně (brokovnice, samopal). K tomu máte ještě deset misí v módu „Training", kde se můžete pořádně vycvičit na hlavní hru, nebo se můžete v módu „Boss" vypořádat pouze s koncovými protivníky. ed

SEGA DODALA skutečně grandiózní převod z automatu bez jakýchkoli škrtů. Dokonale ostrá a bezchybná grafika zaujme vysoce propracovanými texturami, nádhernými efekty světla a stínu, stejně jako různorodostí okolí plného detailů, to všechno slibuje grafický zážitek, na který jen tak nezapomenete. Ovšem z hráčského hlediska jde hned od začátku do tuhého. Protože se nemůžete schovat do krytu (tak jako v Time Crissis), rozhoduje převážně počet zásahů o vašem životě a smrti. Jenom ten, kdo zná slabinu svého protivníka, z toho vyjde vítězně. Do módu Original výrobce zabudoval motivující lahůdku. Když se do 'města smrti' odvážíte vícekrát, získáte tučnou nadílku. ts

VÝROBCE	Sega
SYSTÉM	Dreamcast
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	83%
ZVUK	77%
Zábava	82%

Graficky úchvatné přestřelky se zábavnými dodatečnými módy.

AKCE / STRATEGIE / DOJEM / MULTIPLAYER

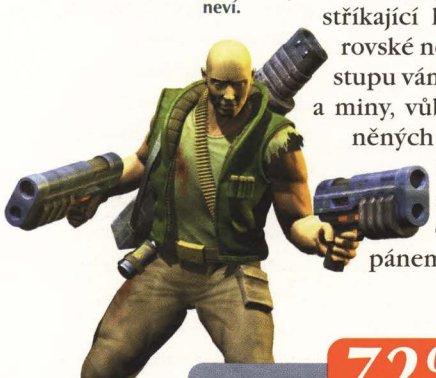
Millennium Soldier

Anglický výrobce Rage se v poslední době prezentoval jako podnik nanejvýš orientovaný na budoucnost. Nejenom proto, že se tato softwarová firma objevila jako první evropský výrobce titulů na Dreamcast, ale už od začátku také podporuje Playstation 2. Aby využil svůj personál, získal nyní Rage DID (Digital Image Design) od Infogrames. Britské vývojářské studio se proslavilo hlavně početnými leteckými simulacemi, mezi jinými "T.F.X." (Amiga, PC, Playstation). Momentálně se DID pracovníci zabývají simulací Euro-Fighteru "Typhoon" pro PC. Do jaké míry vsadí letečtí experti do budoucna na konzole další generace, to zatím nikdo neví.

vybaven novým jménem má „Expendable" od Rage Software to potěšení také z PALové verze pro Dreamcast a Playstation. Ale i přes přejmenování vaší postavy zůstává ve hře „Millennium Soldier" váš úkol stejný. Jako geneticky upravený bojový stroj osvobozujete ve více než dvaceti kolech šest planet od mimozemských agresorů a kromě toho zachraňujete lidské osadníky, kteří nepadli za oběť genocidě vetřelců. Většinou přísně lineárně utvářené levely jsou si na obou konzolích podobné jako vejce vejci. Také v efektech explozí, které zaplňují obrazovku, a detailním provedení herního prostředí není skoro žádný rozdíl mezi verzí pro Playstation a pro Dreamcast. Tak probíháte se svým těžkooděncem nekonečné scénáře měst, křižujete vyhloubené tunelové systémy nebo se prodíráte zarostlou cestou v džungli. Neustále se střetáváte s hordami mimozemšťanů, od lehce vyzbrojených technovojáků, přes čtyřnožce stříkající kyselinu, až po obrovské netvory. Ve vašem postupu vám také brání zátarasy a miny, vůbec nemluvě o obrněných a divoce kolem sebe střílejících závěrečných protivnících. Abyste se stali pánem smečky nepřátel, máte přístup k bohatému arzenálu válečnického vybavení a užitečného nářadí, které se buď povaluje kolem, nebo zůstává po zabitých protivnících a rozbitých bednách. Takto se vyzbrojíte plazmovým kanónem, plamenometem nebo granátem, srdíčky nebo balíčky s léky si doplníte životní energii nebo si užíváte chvilkovou nezranitelnost. Když seberete ikonku hodin, získáte navíc několik extra sekund, abyste si prodloužili konec časového limitu a tím i ztrátu života na obrazovce. V chaosu z okolo ležících kusů vetřelců, energetických střel a explodujících částí krajiny namáháte svůj mozek jen zřídka. Jenom hledání pár spínačů a klíčů přerušuje bezmyšlenkovité střílení. Zatímco na obou konzolích spolu s kamarádem ničíte ostatní vetřelce, pro vlastníky Playstation je vyhrazen dodatečný mód Deathmatch. sf

Vybaveni svým samopalem vyřídíte více protivníků současně. Musíte zničit zelené kopule, abyste otevřeli východ (DC).

Ve verzi pro Playstation nemusíte jen spolupracovat, ale na rozdělené obrazovce se můžete postavit i proti sobě.



KONZUMENTI JEDNODUCHÝCH AKCÍ dostávají v podobě hry "Millennium Soldier" naservírovanou technicky dokonalou herní potravu - a to na obou platformách. Bombastické efekty, typické pro Rage, se nelíbí jen na konzoli od Segy, ale také stařičkou Playstation využili angličtí vývojáři naplno. Příkladné je také, že PALová verze získala na Dreamcastu mód 60 Hz. Ovšem kdo hledá v opticky působivé oslavě bitev s vetřelci hlubší smysl, nebo dokonce námahu své šedé kůry, je na špatném místě. Více než sbírání nekonečného množství "powerupy" a stálé střílení vaším spínačem pro střelbu od vás nikdo neočekává. Nervózně působí ovládání vašich bojovníků, jejichž zbraně se nedají jednotlivě nasměrovat. Tak vám zůstávají jen úkroky, abyste hordy protivníků více méně kompletně vytlačili z obrazovky. Na rozdíl od verze pro Dreamcast není alespoň přepínání perspektivy kamery na Playstation tak hlubokým zklamáním. Pro lidi toužící po střelbě a příležitostné hráče je "Millennium Soldier" dobrá volba. sf

VÝROBCE	Infogrames
SYSTÉM	Dreamcast
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	79%
ZVUK	66%

Zábava 72%

Přes neustálý chaos fanoušky akce potěší úžasné světelné efekty, dlouhé levely a masy protivníků.

AKCE / STRATEGIE / DOJEM / MULTIPLAYER

60Hz

VÝROBCE	Infogrames
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	76%
ZVUK	66%

Zábava 73%

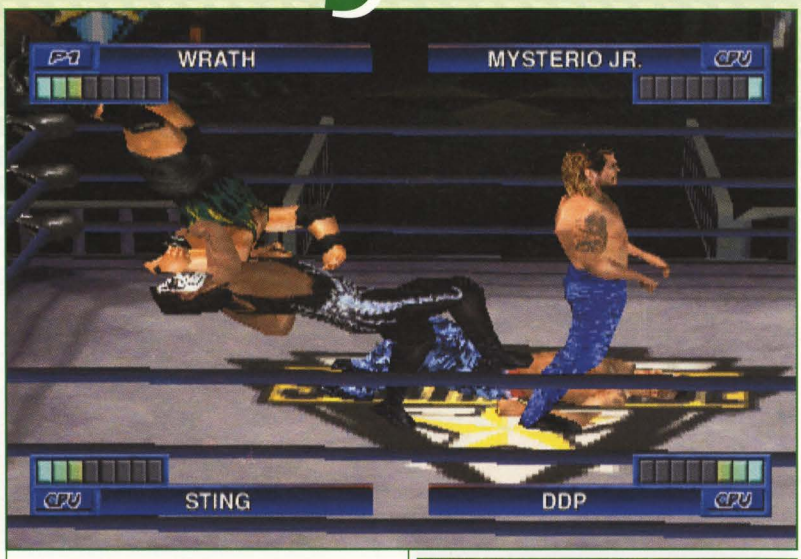
Také na Playstation jde o opulentní střílečku: totální ničení ve více než 20ti levelech.

AKCE / STRATEGIE / DOJEM / MULTIPLAYER

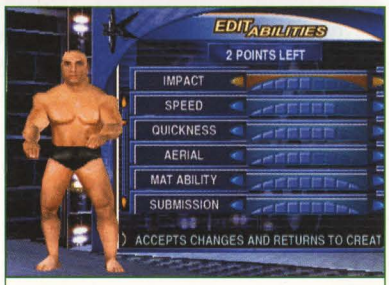
Čiré střílení: opulentní efekty explozí a světel potěší oko jak na Dreamcastu (vlevo), tak na Playstation.

WCW Mayhem

WCW rváči jsou už zase v ringu v exkluzivní hře od Electronic Arts. Okamžitě si můžete n volit 39 svalnatých zápasníků, ale můžete si vyhrát i další. Mezi nimi se nacházejí tradiční WCW hrdinové jako Disco Inferno, Rey Mysterio Jr. a Chris Benoit, ale také zcela noví, jako japonský wrestlingový zápasník Kaz Hayashi a německý expert v ringu Alex Wright. Fandové mexického volného stylu se mohou těšit ze svého idolu La Parka, který se poprvé účastní ve své masce Smrti. Až čtyři hráči najednou se bijí o pás šampiona v módech Duel, Tag-Team, Handicap, Treagle, Four-Way-Dance a Battle-Royal. Profíci začínají svou kariéru v módu „Quest for the Best". Ačkoli jsou tlačítka padu částečně obsazeny více funkcemi, ovládání rychle pochopíte. Tři tlačítka jsou pro údery, kopance a speciální útoky, pomocí další klávesy ovládáte různé zápasnické chvaty. Místo obvyklého tlačítka, které u mnohých jiných wrestlingových her zabraňuje protiútokům, musíte si tady vaše blokování správně načasovat tak, aby bylo úspěšné. K tomu ještě patří tlačítko pro „machrování a provokaci" nebo změnu bojovníků. Komu se nelíbí žádný z nabízených týpků, může si sestavit vlastního šampiona. oe



Když stojíte šikmo k protivníkovi, vyzní zápasnické hmaty vaší postavy do prázdna (PS).



V editoru wrestlingových zápasníků si vytvoříte svého vlastního superhrdinu: zvláštní pozornost věnujte síle a rychlosti (PS).

V soubojích se kamera přibližuje velmi blízko, takže snadno rozeznáte každé tetování (N64).

I přesto,

že je nosičem pro verzi na N64 cartridge, vás čeká i ve verzi pro Nintendo nahrávací pauza před bojem: zatímco wrestlingoví zápasníci při ní pózují před černým pozadím obrazovky, vryje zatím verze pro Playstation všem začátečníkům do paměti obsazení jednotlivých tlačítek. Skvělá myšlenka!

Ukazatelé energie (spojené s hodinami dole) vám ukazují bojového ducha vašich chráněnců (N64).

PROSTĚ A JEDNODUŠE: "WCW MAYHEM" SE ZKRÁTKA POVEDL. Electronic Arts se poučila z chyb konkurentů WWF a vybavila každého wrestlingového zápasníka všeobecně platnými kombinacemi pohybů. Přestávky na zotavení jsou nastaveny optimálně k průběhu hry: napadení protivníci se tak mohou zase včas zapojit do zápasu. Ovšem do soubojů se vloudila chybička: když stojíte k nepříteli mírně šikmo, vyzní vaše bojové hmaty do prázdna, a vy dostanete přímý zásah. V sólovém módu to může vést k porážce, pokud hraje více hráčů, přispěchá vám váš kumpán na pomoc s neférovou ranou. Nadto se počítačoví zápasníci v jednotlivých případech neřídí pravidly boje a např. v 'Royal Rumble' se dobrovolně vzdají tím, že opustí ring. oe

PS	
VÝROBCE	Electronic Arts
SYSTÉM	Playstation
CCA CENA	2000,–
GRAFIKA	82%
ZVUK	74%
Zábava	83%
	WCW=Wrestling vhodný pro začátečníky s množstvím siláků a příkladným průběhem hry.
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

N64	
VÝROBCE	Electronic Arts
SYSTÉM	Nintendo 64
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	84%
ZVUK	76%
Zábava	83%
	Mrkni vlevo.
AKCE	
STRATEGIE	
DOJEM	
MULTIPLAYER	

Soul Calibur

Taki vám rozpárá hrdlo noži hned potom co vám saltem bleskurychle vpadne do zad.

Srdce Astarotha bije na pravém místě. Při výpadech a kombech se kamera pohybuje v neobvyklých perspektivách.

V porovnání

s původní japonskou verzí změnila Sega některé detaily: nově se objevuje informační okénko, které vám vysvětlí všechny body v menu a překládá výroky postav, když s nimi vyhrajete. Na druhou stranu byla z hlavního menu odstraněna nabídka Internetu. Také hesla k tajné stránce World-Wide-Web v evropské mutaci hry "Soul Calibur" zmizela. Po spuštění hry se dostanete do menu 50/60 Hz: rozdíl v rychlosti mezi módy ale jen těžko postřehnete.

Známí bojovníci od Namca jsou zpět: po dvou letech od hry „Soul Blade" pro Playstation se tito experti na zbraně odhodlali k smrtícímu turnaji na Dreamcastu. Prémií pro vítěze není jen titul „nejudatnější válečník", ale také tajuplný meč duší hlavního protivníka Inferna. V tomto meči jsou ukryty démonické síly a svému vlastníkovi může meč napomoci k nadlidským silám, ale také ho může přivést do záhuby.

Osmnáct statných mistrů bojových umění nastoupí k úžasnému turnaji, aby zničili Inferna. Jsou mezi nimi rozliční bojovníci, každý z nich se svou individuální technikou. Tak například bojovník Maxi Munchaku pózuje v elvisovském oblečku a komentuje to vtipnými hláškami, v boji je skoro nezkrotitelný díky svým bleskovým nekonečným kombům.

Domina Ivy oproti tomu sází na vyvážený mix mrštných úderů a ran z bezpečné vzdálenosti. Dívčí ninja Taki se prohání napříč arénou se svými salty a kotrmelci, samuraj Mitsurugi překvapuje stále novými útoky. Dále je tu ještě expert Bo Kilik a bojovnice s mečem Xianghua, kteří vás pořádně rozparádí svými technikami Shaolinu. Spíš jako improvizace působí styl boje divokého rváče barbara Rocka, který zastrašuje každého nepřítele svou buvolí helmou a rozsekává ho mocnými seky své sekery.

Také v herních módech máte dostatečný výběr. Kromě typických módů pro dva hráče, hry na čas, klasické arkády, týmových soubojů a režimu „Survival" , kde musíte vyřídit co nejvíce protivníků pouze s jedním životem, na váš čekají ještě režimy „Extra Survival" a „Missions". Jako bojovník o přežití porážíte co nejvíce protivníků, na válečnické misi začnete svou kariéru bojovníka a při vašich prvních úlohách vás uvede král bitev Edge Master do bojového umění (provádění speciálních manévrů, uhýbání do stran), později se utkáte v různých duelech, kde budete znevýhodněni. Také prostředí, ve kterých se vše odehrává, jsou jedním slovem nádherná. Bojujete tak např. na náhorní plošině, v lávové jeskyni, v podzemí, nebo v pouštním chrámu.

Za každou zdařilou misi získáváte peníze, za které nakupujete v galerii: za více než třemi sty obrazy se ukrývají tajné doplňky, nové mise, výzbroj, arény a další módy. Kdo získá všechny umělecké předměty, může si

Při mohutných úderech sekerou barbara Rocka se chvěje celá obrazovka.

Když odvrátíte úder, srší jiskry napříč arénou.

Údery sekerou ďábelského Astarotha jsou pomalé, ale dvojnásob bolestivé.

Pirát Cervantes se zlobí, ale já mu říkal aby nestrkal pazoury do toho elektrického vedení.

sestavit prostředí podle vlastního vkusu, poskytnout svému chráněnci libovolnou zbraň, prohlížet si dema bojových sportů, stejně jako studovat obsáhlé informace o bojovnících, zbraních a arénách. Systém boje je obzvlášť vhodný pro začátečníky: čtyři tlačítka se používají pro obranu, chůzi, i horizontální a vertikální útoky zbraněmi. Obě klávesy pro ukazováčky využíváte podle volby buď pro pohyb (obranu a útoky) nebo pro sbírání duševní energie potřebné pro speciální útoky. Důležitější než znalost jednotlivých úderů je však promyšlené používání obrany, odvratných pohybů a výpadů. os

PRO HRÁČE, KTEŘÍ MILUJÍ BOJOVKY, je "Soul Calibur" dalším argumentem pro zakoupení Dreamcastu. Žádná jiná mlátička se nemůže pochlubit srovnatelnými realistickými animacemi, protože všechny efekty zaplňující obrazovku vám vyrazí dech. Kamera se neustále točí a přibližuje k bojovníkům, v grafice objevujete novinky. Když máte doma "Soul Calibur", budou u vás stát přátelé ve frontě. Systém boje je ve srovnání s konkurencí obzvlášť vhodný pro začátečníky, bohužel v módu pro dva hráče nevítězí (příliš) často taktika, ale rychlé prsty. Mnohý zničující super úder je proveden příliš jednoduše - to láká k tomu útočit vždy stejným úderem. Na druhou stranu se stará řada tajných možností a speciálních módů o dlouhotrvající motivaci. Honbou za nejvyšším skóre a perfektními knockoutovými kombinacemi se budou bavit i znalci dlouhé měsíce. Tuto senzační bojovou hru završuje profesionální převedení do evropské verze. os

Jen ten,

kdo neustále střídá různé módy, objeví všechna tajemství hry. Pravidelně se rozhlížejte po galerii a opatřujte si nová umělecká díla. V zápětí se prokousejte různými menu a hledejte ikonku "New", která označuje každou novinku.

Sadomaso pro pokročilé: Domina Ivy napráská svým protivníkům na počkání.

VÝROBCE	Namco
SYSTÉM	Dreamcast
CCA CENA	2200,–
GRAFIKA	86%
ZVUK	79%

Zábava **90%**

AKCE
STRATEGIE
DOJEM
MULTIPLAYER

Pompézní středověká rohovačka se zbraněmi: motivující mise, plno tajemství a bombastické speciální efekty.

Hitparáda her

Uplynulo dvanáct měsíců plných vydání různých her - je nejvyšší čas pro volbu "Hry roku". V duelu konzolí Sony versus Nintendo zasahuje tentokrát Dreamcast jako nová výzva - ať zvítězí nejlepší!

Přiblížíme vám nyní nejoblíbenější hry redaktorů MAN!Acu. Abyste přesto zůstali v obraze, vybrali jsme do našeho závěrečného přehledu roku všechny absolutní top-tituly všech žánrů, které by neměly chybět v žádné dobré sbírce videoher. *os*

AKCE

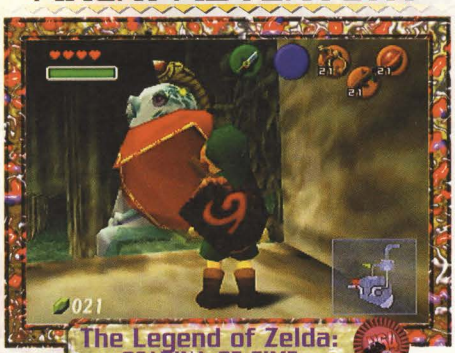
Jet Force Gemini

Smutné, ale pravdivé je to, že akční žánr v loňském roce stagnoval. Do naší redakce nedorazily skoro žádné novinky nebo inovace, proto nebyla volba nejlepšího akčního titulu nijak obtížná. Pestrá komiksová střílečka **Jet Force Gemini** (N64) od Rare to vyhrála na plné čáře. Britská sci-fi akce se jasně dostala na vrchol se svou super grafikou, orchestrálním soundtrackem, inteligentně jednajícími vetřelci a v neposlední řadě s mnoha tajemstvími.

„Turok: Rage Wars" pro Nintendo 64

Za ní se umístil experimentální multiplayer **Turok: Rage Wars** (N64) od Acclaimu. Tato střílečka z vlastního pohledu fascinuje pečlivě navrženými arénami, které se starají spolu s čistou grafikou a více než 16 smrtícími zbraněmi o dobrý zážitek. Nesmíme také zapomenout na hru **Quake II** (PS), která měla ale vyjít tak před dvěma lety (takže zaujala jen v rámci Playstation).

AKČNÍ ADVENTURY



The Legend of Zelda: OCARINA OF TIME

Rok 1999 vysloveně potěšil všechny fanoušky dobrodružství. Už začátkem roku vyšla Zelda: **Ocarina of Time** (N64); jedna z nejlepších her všech dob. Tvůrci "Maria", Shigeru Miyamotovi se podařilo skoro perfektně vpravit svět Hyrule do třetí dimenze. Napínavý příběh, inteligentní hádanky, průrazná grafika a inovativní ovládání se postarali o letošní první místo. Druhé místo si rozhodně zaslouží: **Metal Gear Solid** (PS), hra která rozjela vlnu tzv. stealth-akcí. Tento špionážní thriller od Konami je ohromující syntéza z dobrodružné hry a vyzrálých meziher ve skutečném čase. "Metal Gear Solid" se postaral o nová měřítka pro Playstation, nejenom co se týká atmosféry. Zatím se mu žádný následovník nepodíval ani na paty. Na třetí místo se protlačil nejlepší klon „Tomb Raidera" (v leccčems i lepší než Lara): **Legacy of Kain: Soul Reaver.**

Akční thriller roku pro Playstation od Konami: „Metal Gear Solid"

LOGICKÉ HRY

The New Tetris

Loni se o korunu krále logických her ucházeli jen updaty starých konceptů. Hra **The New Tetris** (N64) od H2O letos vévodí těmto hrám. Zmíněný herní princip byl okořeněn zajímavými novinkami jako např. vyměnitelným náhradním kamenem a ještě dnes si na něj můžete vypěstovat závislost - hlavně v brilantním módu pro více hráčů, ve kterém se mohou utkat až čtyři hráči současně proti sobě. S těsnou porážkou se musela smířit hra **Bust a Move 3DX** (N64), která triumfovala editorem levelů, módem puzzlí a hrou pro čtyři hráče. Jako třetí se prosadila hra **Kurushi Final** (PS).

Naše 3 nejlepší

Erik Dvořák (25 let)

V loňském roce mě nejvíce uchvátila hra Zelda: Ocarina of Time (N64): tak krásnou hru jsem do té doby neviděl, její absolutně rozlehlý svět po kterém se můžete prohánět dokonce i na vlastním koni rozhodně láká k navštívení. I grafická stránka hry rozhodně dovedla potěšit. Hned na jaře mě nadchl ještě Metal Gear Solid (PS), který vnesl potřebné invence do lehce stagnujícího žánru adventur na Playstation. Pocit plíživého a taktického dobývání teroristické základny, který mi tato hra přinesla, byl vskutku něčím naprosto novým. Jediným zklamáním bylo její relativně brzké dohrání. A ke konci roku jsem si nejčastěji zalétal v kokpitu závodních vznášedel ve hře Wip3out, která mě znovu dostala svým výbornýmn designem a aktuálním hudebním soundtrackem, který nemá chybu.

Martin Gaksch (34 let)

Krátce před tím, než by mě bylo bývalo opustilo nadšení z PS kvůli samým klasickým závodům, mi přišel mistrovský kousek Driver (PS) právě vhod. Od první minuty mě pohltilo kouzlo demolice měst: ne až tak drsné jako "GTA 2", ale dostatečně inovující. Už teď se těším na pokračování. Dále mě potěšila nová verze Pac-Man Worldu (PS) od Namca, která mi dovolila

MAN!AC

Bohužel loni chyběli inovativní skvosty ve stylu předloňského „Kula Worldu"

Klasický logický rychlík „Bust a Move 3DX" pro Nintendo 64

PLOŠINOVKY

Sonic Adventure

Se startem nového hardwaru od Segy musel také Mariův super rychlý konkurent Sonic vylézt ze svého úkrytu a rychle se vyšvihl na vrchol v této oblasti. **Sonic Adventure** je stejně jako Zelda: Ocarina of Time perfektní 3D inovace svého dvourozměrného předchůdce. Modrý ježek se pohybuje s hbitostí opice po graficky detailně propracovaných prostředích, sbírá zlaté kroužky, skáče přes rozevřené propasti a spolu se starými známými (mimo jiné Tailsem, Knucklesem) zachraňuje svět před šíleným Dr. Eggmannem. Stejně zdařilý skok od 2D k 3D zvládla i miloučká postava Ubi-Softu Rayman. **Rayman 2** fascinuje na N64 hires grafikou jako z obrázkové knížky, přímým ovládáním i různorodými levely - interaktivní pohádka pro domácí sbírku videoher. Na Playstationu jsou ale plošinovky také jako doma, takže nejlepší z nich byl asi **Spyro 2**, ale pokud máte rádi originalitu sáhněte po Ape Escape.

Vrátil se zpátky a vzal s sebou třetí rozměr: „Rayman 2" (N64).

BOJOVKY

Power Stone

Pokud ještě vloni platilo 'kdo se chce mlátit, sáhne po Playstationu (Tekken 3)', musí tentokrát tato věta znít 'kdo se chce mlátit, sáhne po Dreamcastu'. Jediný titul, stojící za zmínku pro šedou krabičku od Sony, byl Bloody Roar 2 od Hudsonu, takže se do srdcí celé redakce MAN!ACu vryli nádherný **Soul Calibur** a svěže jiný **Power Stone**. Nekomplikované ovládání, grafika nabitá efekty a vynikající mód pro dva hráče přesvědčil i notorické nepřátele bojových sportů. Další místo zaujal **Virtua Fighter** 3tb, který i přes pokulhávající provedení evropské verze skvěle zachoval grandiózní atmosféru arkádového originálu. Letošní rok, to ale s příchodem nové posily od Sony PS-hráčům jistě vynahradí (už se nemůžeme dočkat hry Tekken Tag Tournament).

Bojovka par excellence: „Virtua Fighter 3 tb" pro Dreamcast.

ZÁVODY

V-Rally 2

Záplava nejkvalitnějšími závody neopadla ani v roce 1999. V soutěži o nejlepší honičku roku se zúčastnili taková zvučná jména jako Wip3out, Formule 1 '99, Ridge Racer Type 4 nebo V-Rally2 (co titul, to velikán). Po nejtěžších bojích o přední umístění na konec dorazila jako první do cíle hra **V-Rally 2**.

Tak jsme rozhodli

Při volbě nejlepších her roku jsme vycházeli výhradně z titulů, které vyšli v Evropě v roce 1999. Rozhodující pro zvolení za nejlepší hru nebylo nutně hodnocení herní zábavy MAN!ACu, ale byli to subjektivní favorité celé redakce.

Stephan Freundorfer (31 let)

vzpomenout si na mé hráčské zážitky: moderní hra se starými známými protagonisty - skoro až moc pěkné na to, aby to mohla být pravda. Také se mi moc líbil nový Mario pro Game Boy Color.

Driver

Jak bych přestál ty věčné jízdy vlakem do práce bez hraní Pokémonu na mém Game Boyi? Přiznávám, že tato RPG byla pro mě ideálním společníkem. Dále mě nadchla simulace závodů Formule 1 '99 od Psygnosis.

Formule 1 '99

Jako jiní jsem strávil nekonečné noci za volantem Mercedesu, až to svištělo kolem uší. Ovšem ne s nudnými okruhy z Malajsie nebo Japonska, ale s mou soukromou Grand Prix, která mě ještě nikdy tolik neoslovila, jako v této sezóně. Sportovní a herní rok završil UEFA Striker od Infogrames, který mě, kromě nespočetných hodin práce, stál i trochu nervů. Ale čas odplaty mým kolegům určitě nadejde...

Speciální ocenění MAN!ACu

Nejlepší grafika

Bojovka se zbraněmi od Namca se postarala o sklapnutí čelistí: ještě nikdy nebylo možné obdivovat tak grandiózní animace na domácích obrazovkách - bojovníci se pohybují jak skuteční a při každém úderu zanechávají meče, nože a sekery světelné stopy. Působivá demonstrace síly hardwaru Dreamcastu.

Soul Calibur

Final Fantasy 8

Nejlepší prezentace

Zase jednou udává směr král RPG her firma Square, zelména co se týká renderovaných sekvencí. FMV sekvence dlouhé někdy celé minuty vyburcovali hráče až neuvěřitelně k očekávání oznámeného filmu "Final Fantasy". Ale nejenom mezihry dovedou nadchnout, také všechno okolo si zaslouží uznání. „Final Fantasy VIII" se prostě povedlo.

Nejlepší ozvučení

Gangsterka od DMA vám zdarma dodá několik rádiových vysílačů až do domu: podle místa a druhu vozu se linou z vašich reproduktorů zvučné country písničky nebo techno-skladby smíchané s reklamními slogany a komentáři rozhlasových moderátorů. Společně s výkřiky chodců a houkajícími policejními sirénami se tak promění váš pokoj v rušné velkoměsto.

GTA 2

Silent Hill

Nejlepší atmosféra

I když horor od Konami vykazuje jisté herní nedostatky, sedíte jako přikovaní před obrazovkou. Výborná zvuková kulisa se zajímavými efekty, které jako by přicházely přímo z konkrétního směru, ve vás vzbudí děs a hrůzu. Během probdělé noci se ve vás nahromadí tolik adrenalinu, jako při bungee-jumpingu z 300 metrové výšky s Petrem Novotným.

Vypilovaná fyzika jízdy, bezpočet tratí a herní módy, jakož i výborný editor tratí si první místo jistě zaslouží. S odstupem několika desetin sekundy následuje **Wip3out** na druhém místě. Tahle série rozjela nový subžánr „futuristické závody", aby mu mohla neohroženě vládnout. Na třetím místě skončil **Ridge Racer Type 4**, čtvrtý díl silničního běsnění od Namca, který zavedl nová měřítka co se týká grafiky: ženete se šíleným tempem po závodní dráze a jste udiveni opojením z rychlosti v okolí, které se necuká, krátké, ale intenzivní potěšení z arkádové honičky. V této kategorii ani dnes na Playstation nikdo nemá a ani letos se nemusí u Sony rozhodně ničeho obávat (Gran Turismo 2, Colin McRae Rally 2).

Na plný plyn se jezdí v závodní arkádě „Ridge Racer Type 4" (PS).

RPG

Final Fantasy 8

Česko musíme označit jako 'rozvojovou zemi v oblasti RPG her'. Zatímco se japonští hráči probírají v rolích hrdinů od Square ("Final Fantasy Anthology", "Saga Frontier 2"), Sony ("Wild Arms 2") a Game Arts ("Grandia"), zdejší lovci monster jen nesměle vykukují. Epos **Final Fantasy VIII** od Square stojí proto osamocen v poli a bez vážnější konkurence si vysloužil vyznamenání v oblasti RPG. Nejenom proto září nejnovější díl "FF" překvapující prezentací, inovativním systémem magie a vypilovaným příběhem

Dračí RPG „Breath of Fire 3" (pro Playstation).

Tobias Hartlehnert (26 let)

Od doby originálního dílu "Sonica" na Mega Drive mě žádný následovník tolik neokouzlil jako Sonic Adventure. Zábavná akční hra mě přesvědčila o síle nové konzoly od Segy. Poté co se už u druhého dílu "C&C" dostavila únava, přišlo mi překvapení v podobě strategie Warzone 2100 právě vhod. Inovativní ovládání a systém vzdělávání vojska mě vždy zatáhl zpět do nekonečných 3D bitev. Final Fantasy Antology konečně také splnila můj sen: sedm let jsem musel čekat na srozumitelný pátý díl referenční série. Strhující příběh, 2D grafika plná detailů a zapama-tovatelné fantasy melodie dosahují deseti-násobného účinku oproti sterilním rendero-vaným sekvencím.

Sonic Adventure

Oliver Schultes (26 let)

Rok 1999 je pro mě nerozlučně spjat s akční adventurou Zelda: Ocarina of Time (N64). Tato soft-warová perla mě dva týdny okrádala o skoro všechen spánek. Teprve když jsem vypudil z obrazovky skutečnou podobu Ganondorfa, mohl jsem se zase starat o přítelkyni a studium. Podobně intenzivní byl zážitek ze hry Shadow Man (N64) od Acclaimu.

s tajuplnými postavami. S odstupem se na druhém místě umístil **Breath of Fire 3** od Capcomu, který vyšel už začátkem roku. Příběh 'dračích lidí' je vyprávěn exkluzivně na Playstation v bitmapovém/polygonovém provedení. Třetí místo si vysloužila **RPG-strategie Legend of Kartia**

SPORTOVNÍ HRY

UEFA Striker

Updatová mánie propukla v r. 1999 zase na plné čáře. Vývojoví pracovníci všech barev se vrhli na bezbranné redaktory MAN!ACu se svými víceméně vylepšenými pokračováními wrestlingu, fotbalu, amerického fotbalu, ledního hokeje a basketbalu. Právě proto vyčnívají z řady dvě novinky: playstationové tituly **UEFA Striker** a **Tony Hawk's Skateboarding** se se svými módy pro více hráčů postarali o silnou herní sezónu a zároveň klesající pracovní morálku v redakci. Jako vítěze nerovného duelu jsme nakonec vyhlásili po dlouhém váhání zmíněnou fotbalovou bombu. Pomocí nekomplikovaného ovládání a plynulého obrazu se mezi silnými protivníky prosazují napínavé kombinace kopů. Ne méně razantní je "Tony Hawk" a jeho skateboardové kreace. Pomocí povelů, které se snadno naučíte, předvádíte obdivuhodné triky. V motivujícím módu kariéry získáváte se svým skatem lepší vybavení a nové levely. Naše srdce si (hlavně díky češtině, vylepšení zase tolik nebylo) získalo také **NHL 2000** (PS).

Nejlepší skateboarding? „Tony Hawk's Skateboarding" (PS).

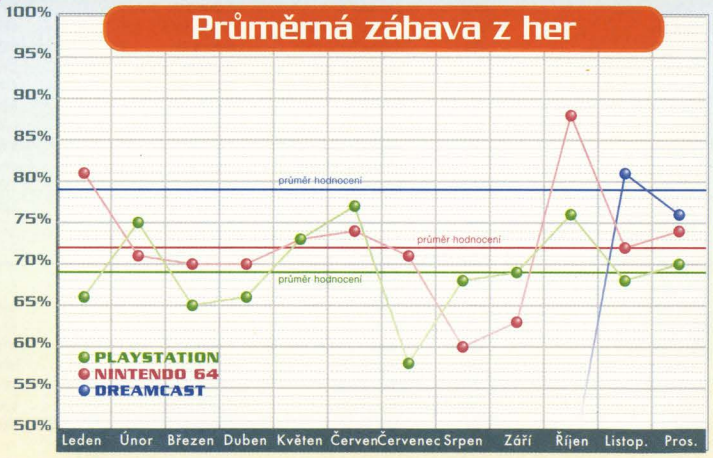
STRATEGIE

Warzone 2100

Zatímco se měsíčně obchody zaplňují hromady PC strategií, tituly pro konzole za celý rok je možné spočítat na prstech jedné ruky. Důvody jsou hlavně nedostatečné grafické řešení a náročnější obsluha (chybí klávesnice, možnost ukládání) ze strany hardwaru konzolí. Přesto jsme našli alespoň tyto důstojné kandidáty na cenu roku. **Warzone 2100** (PS) od Eidos je vítěz, který vyniká nad řadu C&C od Westwoodu díky mnoha inovativním novinkám jako např. systém učenlivosti vlastních oddílů, a navíc září vysokou inteligencí protivníků. Druhé místo zajistil pro N64 trochu vybledlý **Command & Conquer** (N64). I přes svůj věk přesvědčí strategie od Westwoodu napínavým mixem taktického plánování a akčních bojů stejně jako **CC: Retaliation** (PS), který skončil na třetím místě.

Klasická realtimeová strategie už i pro N 64 „Command & Conquer".

Zábava ze hry na první pohled



Při hodnocení zábavy ze hry v každém loňském vydání německého MAN!ACu se ukázalo, že je N64 těsně ve výhodě před Playstation. Novinka Dreamcast v listopadovém vydání odstartovala s výborným průměrem hodnocení 81 % - ne bez zásluhy her jako "Sonic Adventure", "Power Stone" a "Virtua Fighter 3tb".

Při udílení vyznamenání 'It's a MAN!AC' zaujala konzole od Sony první místo i v roce 1999. Ale pokud dáme do poměru výsledky testovaných her, získáme úplně jiný obrázek: nováček Dreamcast slízl smetanu skoro u každého druhého titulu. U N64 byla vyznamenána každá třetí hra, u Playstation každá pátá.

Po výletech do temného světa stínů přišel právě vhod nejrychlejší ježek na světě, aby zahnal stísněný pocit. Sonic Adventure (DC) mě přesvědčil brilantní grafikou a dech vyrážející rychlostí.

Zelda: Ocarina of Time

Thomas Szedlak (25 let)

Skutečnému fandovi filmové atmosféry musí hra nabídnout víc než jen akci - proto je pro mě Metal Gear Solid (PS) hrou roku. Napínavý příběh plný intrik tohoto špionážního thrilleru od Konami mě zaměstnával dlouhé týdny. Jako fandu zeleného trávníku si mě také, jako skoro všechny v redakci MAN!ACu, získal UEFA Striker. Nekomplikovaná a zábavná fotbalová perla (příliš) často ochromovala redakci. Výrobce Infogrames 'pohrozil' ještě lepší dreamcastovou verzí. Geniální RPG epos Final Fantasy VIII od Square mi nakonec osladil Vánoce - konečně pár dnů zasloužené dovolené!

Metal Gear Solid

PŘEHLED TESTOVANÝCH HER 1999

Protože v Čechách loni MANIAC ještě nevycházel, rozhodli jsme se vám poskytnout seznam her tak, jak je hodnotili kolegové z mateřského magazínu, abyste se mohli zpětně zorientovat v nabídce her na trhu.

Název	systém	hodnocení
360	Playstation	48%
A Bug's Life	Nintendo 64	67%
A Bug's Life	Playstation	72%
Action Man	Playstation	80%
Actua Golf 3	Playstation	80%
Actua Ice Hockey 2	Playstation	58%
Actua Soccer 3	Playstation	67%
Aerowings	Dreamcast	78%
Aironauts	Playstation	48%
Akuji The Heartless	Playstation	85%
All Star Baseball 2000	Nintendo 64	83%
All Star Tennis '99	Nintendo 64	61%
All Star Tennis 99	Nintendo 64	61%
A. Kournikova's S.C. Tennis	Playstation	73%
Ape Escape	Playstation	86%
Asterix	Playstation	67%
Asteroids	Playstation	76%
Atlantis	Playstation	43%
Attack of the Saucerman	Playstation	39%
Beetle Adventure Racing	Nintendo 64	78%
Big Air	Playstation	61%
Big Race USA	Playstation	76%
Blaze & Blade	Playstation	81%
Blood Lines	Playstation	48%
Bloody Roar 2	Playstation	86%
Blue Stinger	Dreamcast	72%
Bomberman Fantasy Race	Playstation	76%
Bomberman	Playstation	83%
Box Champions	Playstation	74%
Buggy Heat	Dreamcast	74%
Buggy	Playstation	55%
Bugs Bunny	Playstation	71%
Bundesliga Stars 2000	Playstation	75%
Bust A Move 3DX	Nintendo 64	88%
Bust A Move 4	Playstation	82%
C3 Racing	Playstation	76%
Capcom Generations	Playstation	71%
Castlevania 64	Nintendo 64	85%
Castrol Honda S. Racing	Playstation	58%
Centipede	Playstation	36%
Centre Court Tennis	Nintendo 64	72%
Chameleon Twist 2	Nintendo 64	69%
Championship Motocross	Playstation	69%
Charlie Blast's Territory	Nintendo 64	58%
Chocobo Racing	Playstation	47%
Chopper Attack	Nintendo 64	79%
Circuit Pro Bowling	Playstation	57%
Civilization 2	Playstation	85%
Command & Conquer	Nintendo 64	81%
Crash Bandicoot 3	Playstation	87%
Croc 2	Playstation	83%
Darkstalkers 3	Playstation	80%
Destruction Derby 64	Nintendo 64	60%
Devil Dice	Playstation	66%
Dino Crisis	Playstation	85%
Divers Dream	Playstation	68%
Dodgem Arena	Playstation	59%
Dreams	Playstation	35%
Driver	Playstation	81%
Duke Nukem: Zero Hour	Nintendo 64	85%
Eliminator	Playstation	51%
Evil Zone	Playstation	64%
F-Zero X	Nintendo 64	87%
F1 World Grand Prix 2	Nintendo 64	81%
FIFA 99	Nintendo 64	87%
FIFA 99	Playstation	87%
FIFA 2000	Playstation	82%
Fighting Force 64	Nintendo 64	77%
Final Fantasy 8	Playstation	90%
Fisherman's Bait	Playstation	64%
Flying Dragon	Nintendo 64	75%
Formula 1 '99	Playstation	86%
Football, This is	Playstation	83%
G-Police 2	Playstation	82%
Gauntled Legends	Nintendo 64	72%
Gex: Deep Cover Gecko	Nintendo 64	82%
Gex: Deep Cover Gecko	Playstation	86%
Global Domination	Playstation	67%
Glover	Nintendo 64	55%
Goemon's Great Adventure	Nintendo 64	73%
Grab des Pharao	Playstation	51%
Granstream Saga	Playstation	80%
GTA 2	Playstation	86%
GTA London 1969	Playstation	76%

Název	systém	hodnocení
Guardian's Crusade	Playstation	71%
Gungage	Playstation	59%
Hard Edge	Playstation	68%
Hot Wheels Turbo Racing	Playstation	45%
Hugo 2	Playstation	25%
Hugo	Playstation	32%
Hybrid Heaven	Nintendo 64	58%
Incoming	Dreamcast	67%
Invasion	Playstation	53%
Jet Force Gemini	Nintendo 64	88%
Kagero: Deception 2	Playstation	74%
Kensei - Sacred Fist	Playstation	68%
Killer Loop	Playstation	83%
Kingsley's Adventure	Playstation	67%
KKND Krossfire	Playstation	68%
Knife Edge	Nintendo 64	29%
Kurushi Final	Playstation	67%
Legacy of Kain: Soul Reaver	Playstation	88%
Legend of Kartia	Playstation	81%
Legend of Zelda: Ocarina...	Nintendo 64	95%
Lemmings	Playstation	87%
Live Wire	Playstation	53%
Lode Runnder 3-D	Nintendo 64	57%
Madden Football '99	Nintendo 64	90%
Madden NFL 2000	Playstation	88%
Magical Tetris Challenge	Nintendo 64	85%
Mario Golf	Nintendo 64	86%
Mario Party	Nintendo 64	69%
Marvel vs Street Fighter	Playstation	83%
Mega Man Legends	Playstation	41%
Mega Man X4	Playstation	77%
Metal Gear Solid	Playstation	92%
MGS Special Missions	Playstation	83%
Micro Machines 64	Nintendo 64	80%
Milo's Astro Lanes	Nintendo 64	34%
Missile Command	Playstation	61%
Mission: Impossible	Playstation	65%
Monkey Hero	Playstation	62%
Monster Truck Madness 64	Nintendo 64	60%
Monsterseed	Playstation	36%
NBA Jam 99	Nintendo 64	85%
NBA Live 99	Playstation/N64	82%
NBA Pro 99	Nintendo 64	68%
NBA Pro 99	Playstation	74%
Need For Speed 4	Playstation	85%
New Tetris, The	Nintendo 64	87%
Next Tetris, The	Playstation	83%
NFL Quarterback Club '99	Nintendo 64	91%
NFL Quarterb. Club 2000	Nintendo 64	86%
NHL 2000	Playstation	87%
NHL Breakaway 99	Nintendo 64	86%
NHL Face Off 99	Playstation	76%
NHL Pro 99	Nintendo 64	57%
No Fear Downhill M.B.	Playstation	76%
Omega Boost	Playstation	65%
Pac-Man World	Playstation	85%
Player Manager '99	Playstation	41%
Pocket Fighter	Playstation	82%
Point Blank 2	Playstation	77%
Pong	Playstation	61%
Pool Hustler	Playstation	74%
Pop'n'Pop	Playstation	72%
Populous: The Beginning	Playstation	82%
Power Stone	Dreamcast	88%
Poy Poy 2	Playstation	67%
Premier Manager '99	Playstation	65%
Premier Manager 64	Nintendo 64	58%
Pro 18: World Tour Golf	Playstation	48%
Psybadek	Playstation	60%
Puma Street Soccer	Playstation	49%
Q*bert	Playstation	60%
R-Type Delta	Playstation	86%
R-Types	Playstation	78%
R/C Stunt Copter	Playstation	61%
Racing Simulation 2	Dreamcast	86%
Racing Simulation 2	Nintendo 64	85%
Racing Simulation 2	Playstation	85%
Rainbow Six	Nintendo 64	80%
Rainbow Six	Playstation	70%
Rakuga Kids	Nintendo 64	48%
Rally Cross 2	Playstation	75%
Rampage 2	Playstation	48%
Rat Attack	Playstation	63%
Rayman 2	Nintendo 64	88%

Název	systém	hodnocení
Re-Volt	Nintendo 64	61%
Re-Volt	Playstation	59%
Ready 2 Rumble Boxing	Dreamcast	85%
Reel Fishing	Playstation	28%
Retro Force	Playstation	54%
Ridge Racer Type 4	Playstation	91%
Rival Schools	Playstation	80%
Road Rash 64	Nintendo 64	44%
Rogue Squadron	Nintendo 64	75%
Rogue Trip	Playstation	53%
Rollcage	Playstation	76%
Ronin Blade	Playstation	42%
Rugrats	Playstation	46%
Running Wild	Playstation	46%
Rush 2	Nintendo 64	59%
S.C.A.R.S.	Nintendo 64	75%
San Francisco Rush	Playstation	58%
Sensible Soccer	Playstation	38%
Shadow Gunner	Playstation	51%
Shadow Man	Nintendo 64	91%
Shadow Man	Playstation	73%
Shadowgate 64	Nintendo 64	51%
Shanghai True Valor	Playstation	85%
Silent Hill	Playstation	83%
Sled Storm	Playstation	77%
Small Soldiers	Playstation	58%
Sonic Adventure	Dreamcast	91%
South Park	Nintendo 64	45%
South Park	Playstation	31%
Space Invaders	Playstation	59%
Speed Devils	Dreamcast	78%
Speed Freaks	Playstation	85%
Sports Car GT	Playstation	75%
Spyro 2: Gatew. to Glimmer	Playstation	87%
Star Wars: Phantom Menace.	Playstation	65%
Star Wars E1: Racer	Nintendo 64	85%
Starshot	Nintendo 64	69%
Street Fighter Alpha 3	Playstation	91%
Street Fighter Collection 2	Playstation	88%
Street Skater	Playstation	76%
Superman	Nintendo 64	14%
Swing	Playstation	79%
Syphon Filter	Playstation	83%
Test Drive 4x4	Playstation	60%
T'ai Fu	Playstation	70%
Tarzan	Playstation	80%
Tiger Woods 99	Playstation	83%
Tokyo Highway Challenge	Dreamcast	69%
Tomb Raider 3	Playstation	88%
Tonic Trouble	Nintendo 64	79%
Tony Hawk's Skateb.	Playstation	85%
Top Gear Overdrive	Nintendo 64	83%
Toy Commander	Dreamcast	78%
Trap Runner	Playstation	54%
Trickstyle	Dreamcast	77%
Triple Play 2000	Playstation	83%
Turok: Rage Wars	Nintendo 64	81%
Twisted Edge Snowb.	Nintendo 64	64%
UEFA Champions League	Playstation	75%
UEFA Striker	Playstation	86%
V-Rally 2 Champ. Ed.	Playstation	90%
V-Rally Edition '99	Nintendo 64	75%
Versailles	Playstation	60%
Victory Boxing 2	Playstation	63%
Vigilante 8	Nintendo 64	79%
Virtua Figher 3tb	Dreamcast	88%
Virtual Pool 64	Nintendo 64	75%
Virus	Playstation	28%
Viva Fussball	Playstation	57%
Warzone 2100	Playstation	85%
WCW/NWO Revenge	Nintendo 64	89%
WCW/NWO Thunder	Playstation	49%
Wing Over 2	Playstation	72%
Wipeout 3	Playstation	87%
Wipeout 64	Nintendo 64	85%
Worms Armageddon	Playstation	78%
Worms Pinball	Playstation	71%
Wu Tang Shaolin Style	Playstation	79%
WWF Attitude	Nintendo 64	81%
WWF Attitude	Playstation	81%
X Games Pro Boarder	Playstation	70%
X-Files, The	Playstation	69%
Yoyo's Puzzle Park	Playstation	73%
Zero Divide 2	Playstation	64%

Cheaty

Máte problémy s dokončením některých vašich her? Chcete najít všechny tajnůstky, které daný titul skrývá? Nevíte si už vůbec rady? Snad vám pomůžou naše Cheaty.

Trickstyle

Cheaty: S těmito podvůdky svým kolegům všechno pěkně zkomplikujete. V menu si najděte „Cheats", zde můžete zadávat tyto hesla:

Vyhrát každý závod

TEAROUND

Nekonečně mnoho času

IWISH

Režim velkých hlav

INFLATEDEGO

Vylepšit pohyby

TRAVOLTA

Mission: Impossible

Cheaty: Lehké to Ethan v této transformaci agentského thrilleru na PlayStationu právě nemá. S našimi kódy mu můžete při misi pomoci. Zadejte jako heslo pod "Load Game":

Turbo-mód

GOOUTTAMYWAY

Super-skok

BIONICJUMPER

Zmrazení všech soupeřů

SCAREDSTIFFF

Prohlédnutí FMV sekvencí

SEECOOLMOVIE

Mluvící programátoři

TTOPFSECRETT

Toy Commander

Cheaty: Válka v dětském pokojíku je vedena se stále narůstající neúprosností a jako velitel musíte využít všech výhod, které jen lze nalézt. K tomu, aby bylo možné aktivovat naše cheaty, přidržte v pauzovém menu L a stiskněte jednu z následujících kombinací kláves:

Těžké zbraně

XAYBAX

Plná munice

ABXYBA

Update kulometu

BAYXAB

Všechny karty

AYXBYX

Opravit vozidlo / letadlo

AXBYAY

R/C Stunt Copter

Velmi příjemné je odreagování, kterým je hráč tohoto titulu odměněn. Chcete-li vidět filmeček již předem, potom zadejte v menu voleb tuto kombinaci kláves:

↑↓←←✖■●▲

Nyní je zapnut "Muu-Vie!"

Abyste si mohli u misí jednoho hráče malinko přisadit, musíte nejdříve absolvovat všechny tréninková kola a nebo zadáte v hlavním menu následující cheat:

↓↑→←▲✖■●

Zlato: Teď už je pěkně složité vyhrát ve všech tréninkových misích zlatou medaili. Jednodušší to bude, když stisknete následující tlačítka:

↓↑←→▲✖■●

Vysoké skóre: Chcete své kámoše oslnit když neustále sráží vaše úspěchy a zadupávají je do země? Zadejte ve hře:

L2 R2 L1 R1 ▲●✖■

a vaše „Highscore" máte jasné.

Xena: Warrior Princess

Nesmrtelnost: I když Xena není žádná polobohyně jako kolega Herkules, přesto ji můžete vybavit nesmrtelností. Stiskněte pouze v hlavním menu:

↑↑↑●■↑→←

Plný štít a útok: Aby bylo možné zvýšit bojovné hodnoty Amazonek, zadejte v hlavním menu kombinaci tlačítek:

▲■▲■■↑↑↑

Cheaty

LAST RESORT

Tony Hawk's Skateboarding

Cheaty: Než se vám otevřou všechny tajnosti, čeká vás dlouhá cesta. Zvědavci si mohou za pomocí našeho cheatu již předtím prohlédnout všechny úrovně a FMV sekvence. Pokud v pauzovém menu stisknete L1 a zadáte tlačítkovou kombinaci:

●→↑↓●→↑■▲

Lepší skater: Pokud vám váš skater není dost dobrý, můžete jeho hodnotu zvednout až na 10 bodů. Přejděte do pauzového menu a při stisknutí tlačítka L namačkejte:

■▲↑↓

Pokud vám to stále ještě nestačí, potom následující kombinací dostane váš charakter hodnoty absolutního skateového boha:

✖■■▲↑↓

Championship Motocross

Cheaty: Řada dodatečných tratí a tříd čeká na to, že je objevíte. To se stane tím, když vyhrajete závody a mistrovství, nebo když jednoduše použijete následující cheaty. Zadejte kódy jako jména v režimu mistrovství či potom, co skončíte závod.

Zobrazené trasy
OPPOSITE LOCK
Všechny tratě
DIRT TRACKS
Všechny závodnické třídy
ALL EVENTS
Velké hlavy
GROSSE TETE

Kino: Všechny FMV sekvence si můžete užít už teď, když zadáte jako jméno: LIVE ACTION (na konci závodu nebo v módu mistrovství). Pokud potom v menu "Extras" zvolíte pod "Option" Movie-Player a vrátíte se.

Pac-Man World

99 pokračování: Známý polykač pilulek z videoherní doby kamenné se vrátil a chce nadále pronásledovat všechny zlé přízraky. V módu „Classic" mu můžete usnadnit život tím, že mu zvýšíte před startem hry počet „Continues" Selectem až na 99.

Blue Stinger

Tajné postavy: Nejdříve musíte mít hru již jednou dohranou. Nyní stiskněte v titulní obrazovce tlačítko R, držte jej a namačkejte :

X Y B A L

Když nyní začnete hru znovu od začátku, můžete se proměnit v libovolnou herní postavu (a to i do mutantů!) tím, že přidržíte stisknuté R + L a stisknete X, B, A nebo Y. Když jste převtěleni do monstra, potom vás již další mutanti nenapadají.

Final Fantasy 8

Seed-test: K tomu, abyste se ve „Final Fantasy 8"dostali k penězům, musíte zvýšit svoji hladinu Seed-levelu. K tomu zvolte variantu "Seed-Test" v menu a zodpovězte tam uvedené otázky takto:

Seed-level 1
YNYYYNNYNN
Seed-level 2
YNYYYNYYNN
Seed-level 3
NNYNYYYNYN
Seed-Level 4
NYYYNNYYNN
Seed-Level 5
NNNYYNNYYY
Seed-Level 6
YNYYNNYYNY
Seed-Level 7
YYYYYYNYYN
Seed-Level 8
NYNNYYNNYN
Seed-Level 9
NYNNNNNNYY
Seed-Level 10
YNNNNNNNYN
Seed-Level 11
YYNYYNYNNY
Seed-Level 12
NYNNYNYNYN
Seed-Level 13
YNNNYNNNNN
Seed-Level 14
YYYYNYYNYN
Seed-Level 15
YYNNNNNYNY
Seed-Level 16
YNNYNYNNYN
Seed-Level 17
YNNNYNNYNN
Seed-Level 18
YNNNYNNNNN
Seed-Level 19
YNNYNNNNNY
Seed-Level 20
YYNYNYYYNN
Seed-Level 21
YYYYNNYYYN
Seed-Level 22
NNNYNNNYYN
Seed-Level 23
YNNNNYYYYY
Seed-Level 24
YYNNYYNNNY
Seed-Level 25
YNYYYNNYNN
Seed-Level 26
YYNYNYNYNN
Seed-Level 27
NYNNNNYNYN
Seed-Level 28
YNNYYYNYNN
Seed-Level 29
NNNYYNNNYN
Seed-Level 30
NYNNNNYNNN

Final Fantasy VIII

Dokončení kompletního návodu

V dokončení našeho návodu bude definitivně zničena mocná líheň čarodějnic. (Doporučujeme používat návod jenom v krizových chvílích, abyste nepřišli o různá překvapení a radost ze hry.)

cd 3

Čarodějka: Leťte do domu mudrců na jihovýchodě, abyste se dozvěděli pravý důvod, proč se Edea snaží vše zničit. Zpět v Gardenu navštivte Rinou v lazaretu.

Laguna, drakobijec: Mezitím vyrazil starý dobrý Laguna mezi herce. Už ve svém prvním výstupu se musí bít s monstrózním drakem. Po vtipné šermovačce seběhnete po cestě dolů a narazíte na Kirose, který vám bude nápomocen. Jděte doleva a uložte si pozici, než se střetnete s drakem. Zvíře je citlivé hlavně na ledové kouzlo.

Tito draci s tlustými břichy se později budou řadit mezi vaše nejčastější oběti.

Bílé Seeds: Ještě jednou navštivte Edeu a bude vám vyprávět o svých chráněncích, bílých Seeds. Váš Garden kotví v pásmu skalisek na jihozápadní straně skupiny ostrovů poblíž domu mudrců. Na palubě se držte velitele Seeds, který vám sdělí, že se Ellione zdržuje v Estharu. Tam vede jediná cesta přes gigantický most ve Fisherman's Horizon.

Cesta do Estharu: V blízkosti Fisherman's Horizon se přeměňte na Squalla a vyzvedněte Rinou z lazaretu. Jděte stále dál přes most, až nakonec dorazíte na kontinent Esthar. Poté co se setkáte se zbytkem vaší skupiny, můžete přijmout Edeu se svými oddíly. Protože u vás ale zůstane jen krátký čas, měli byste se toho vzdát. Myslete na to, abyste hromadili své GF, a jděte k velkému solnému jezeru. Vylezte na hlavu obří kostry a jděte dál až na okraj útesu. Skočte dolů a sledujte danou cestu. Na další odbočce se jde vpravo k místu ukládání a vlevo k oživlému kostlivci. Tento živý mrtvý je citlivý na ohnivé a ozdravné kouzlo. Spojením odpovídajících základních útoků ho vyřídíte. Jděte dál na severovýchod a prozkoumejte blyštivé pozadí, abyste našli vstup do hlavního města kontinentu Estharu.

Rebel Laguna: Laguna se podle nejnovějších zpráv potí v zajetí estharských oddílů. Promluvte si s vojáky a zajatci, po čase vyvoláte malou vzpouru. Kiros a Ward vám přispěchají na pomoc. Prověřte si své spojení a probijte se stražemi. Nastupte do pravého výtahu a sjeďte do přízemí. Opusťte budovu pravým východem. Uložte si pozici, promluvte si s okolo stojícími lidmi a zase vejděte. Jeďte dolů a vyřiďte stráže profesora Odyna, než ho budete pronásledovat. Zjistíte, že Ellione je v Odynově laboratoři. Znovu vyjděte ven a nastupte do vozu. V laboratoři použijte výtah v prostředku místnosti. Projděte dveřmi ve druhém patře a podívejte se z okna. Pak uvidíte vpravo kontrolní bod a sjedete do přízemí. Za dveřmi u výtahu naleznete Ellione.

Zpět v Estharu: Nastupte do vozu, zaveze vás to k profesoru Odynovi. Když s ním budete hotovi, opusťte město transportním potrubím. Jděte na východ k Lunar Gate. Promluvte si s děvčetem u brány a jděte za ní do hlavní budovy. Poté co vás vědci seznámí s úkoly, musíte rozdělit svou skupinu. Zatímco Squall vede první skupinu, zbytek podléhá Xellovým rozkazům. Squallův oddíl je vystřelen do vesmíru a vy se s ostatními vrátíte do hlavního města. Doplňte si své zásoby amuletů a kouzel a vydejte se k laboratoři. Vstupte do výtahu a profesor Odyne vás bude informovat, že Galbadiáni získali do své moci gigantickou létající základnu jménem Lunatic Pandora. Je ve městě a vy máte možnost nalodění.

Lunatic Pandora: Opusťte Odynovu laboratoř. V dalších dvou obrazech jděte doprava, půjdete kolem zdi s nápisem "Right Side - Left Side". Na křižovatce jděte nahoru, pak vyběhněte po schodech. Přijdete na most, ze kterého můžete vidět prezidentský palác. Počkejte vedle vojáků, než Lunatic Pandora poletí kolem, a automaticky se nalodíte. V žádném případě se nehýbejte, jinak riskujete náhodný střet a mohli byste propást správný okamžik. Na palubě se smíte porozhlédnout a vysbírat početné draw body. Když si dost nahrabete, použijte výtah s číslem 01. Po čase budete nešetrně vyhozeni z lodi.

Ve vesmíru: Seberte Rinou a následujte vědce do lazaretu. Zde zanechte Rinou a uložte si pozici. Opusťte místnost a jděte nahoru, až přijdete k mostu. Prohlížejte si kontrolní panely a promluvte si s vědcem Piettem. Nyní opusťte most a jděte nahoru po schodech na levé straně. Promluvte si s lidmi na chodbě. Za dolními dveřmi čeká Ellione. Během vašeho rozhovoru se stane něco neočekávaného. Běžte zpět k lazaretu. Protože proti posedlé Rinoe nic nezmůžete, vydejte se rychle k mostu. Počkejte než se Rinoa vyblbne. Sledujte jí k šatně. Musíte se vydat po schodech a potom pravými dveřmi. Ve skříňkách na šaty hledejte skafandr a následujte Rinou do vesmíru. Pokračujte ve vašem (bohužel zbytečném) pronásledování a pak se vraťte zpět do šatny. Odtud jděte k mostu. Mluvte se všemi lidmi, nakonec i s Ellione. Pak jděte doprava k výtahu, ještě jednou promluvte s Ellione, a potom dolů a posaďte se do volného záchranného modulu. Abyste zachránili Rinou, musíte modul opustit. Držte zmáčknutý trojúhelník a nastavte si výhled tak, aby Rinoa zůstala v prostředku obrazovky a brzy ji budete mít v náručí.

LAST RESORT

Ragnarok: V posledním okamžiku se mohou obě naše zlatíčka zachránit ve velké kosmické lodi Ragnarok. Bohužel nejsou na palubě sami: mnohobarevní vetřelci obsadili loď. Abyste se zbavili této chásky, musíte vyřídit vždy dva vetřelce stejné barvy za sebou. Propojte svá GF, při nejbližší příležitosti uložte pozici a vydejte se na lov: jděte dolů pro prvních schodech, které uvidíte. Zde narazíte na fialového vetřelce. Propojte spánek s vaším základním útokem a vyřiďte to zvíře. Projděte levými dveřmi a vyhněte se červenému vetřelci v dalším obrazu tím, že zase levými dveřmi uprchnete. Zde čeká druhý fialový vetřelec. Teď jděte do předchozí místnosti a vyřiďte červeného vetřelce. Dolními dveřmi projděte po schodech nahoru, abyste našli druhého červeného vetřelce. Teď zase seběhněte dolů a dveřmi nahoře doprava, za nimi rámusí zelený vetřelec. Uložte si pozici a vraťte se. Dveřmi vlevo nahoře, pak ještě dvakrát doleva a druhá zelená potvora to bude mít za sebou. Odtud vedou dveře na levé straně do konferenční místnosti, kterou stráží žlutý vetřelec. Teď jděte zpět do bodu, kde jste poprvé vstoupili na loď, a odstraňte posledního vetřelce. Druhý zelený netvor hlídal výtah, který nyní použijete.

Hrdinové přistáli: Leťte k mauzoleu čarodějnic (je vyznačené na mapě) a osvoboďte Rinou. Než poletíte zpět k Edeinu domu mudrců, měli byste využít možnosti vašeho nově získaného korábu, abyste řádně vyzbrojili své oddíly. Nejdřív leťte na dva velmi zajímavé ostrovy, "Bránu do ráje" a "Bránu do pekla". Jeden najdete jihovýchodně od Deling-City, druhý u východního pobřeží Severního kontinentu. V menu na obrazovce se vám ukáže název místa. Na těchto ostrovech najdete hromady cenných draw bodů. Můžete zde získat Ultimu, kovového anděla a jiná mocná kouzla. Jednoduše tiskněte v běhu X, dokud nebudete mít dost. Použijte schopnost Diabola "Protivník 0 %", aby vás ochránila před mocnými monstry, které tu provádějí své rejdy.

Kaktor: Leťte na malý ostrůvek východně od velké pouště. Zde se příležitostně vyskytuje malý kaktus. Jednoduše k němu přiběhněte a bojujte proti GF Kaktor. Spojte Aquu se základním útokem Squalla a poražte ho kombinací Melton-Aura-Multi (viz sloupeček na okraji). Pokud ještě nevlastníte kouzlo Melton, postavte se obřímu kaktusu jednoduše vodním kouzlem. Pozor, jeho

To píchá! Tohoto skotačícího kaktusáka můžete později zlákat ne vaši stranu.

útoky bodlinami mohou způsobit postavě 9999 bodů škody. Použijte nasbíraná kouzla kovového anděla.

Tomberi: Leťte ke zvláštní budově, ve které jste zvítězili nad Odinem (v minulé části návodu). Držte se u studny a bojujte proti malým zeleným Tomberiům. Zkušení hráči "Final Fantasy" už je znají z konce sedmého dílu. Když jich dvacet porazíte (mezitím si smíte ukládat), objeví se král Tomberů. Poražte ho a získáte GF Tomberi.

Bahamut: V jihovýchodním rohu světa plave uprostřed oceánu malý ostrůvek, který není vyznačen na vaší mapě. Přeleťte nad ním s Ragnarokem a stiskněte X, abyste tam přistáli. Vstupte do opuštěné výzkumné stanice. Pohybujte se, když svítí modré světlo, musíte bojovat. Probojujte se do středu světelného sloupu a prohlédněte ho. Zvolte první odpověď a musíte bojovat proti červenému drakovi. Ten je citlivý na ledové kouzlo. Když ho porazíte, zvolte druhou možnost a objeví se další drak. Stejně tak zvolte neviditelnou třetí odpověď a postavte se mocnému GF Bahamutovi. Mezi těmito třemi bitvami nesmíte dělat žádné přestávky, tak se postarejte o to, aby byla vaše kouzla správně propojena a aby byly vaše postavy po vyřízení druhého draka fit.

Eden: Opusťte ostrov a uložte se. Přiberte Xella do své skupiny a znovu vstupte na ostrov. Zde máte možnost vytáhnout z červených bomb důležité kouzlo Melton. Slezte do díry v podlaze v hale a prozkoumejte počítač na stěně. V dalším poschodí opět prozkoumejte počítač a přidělte dvě jednotky, abyste se dostali dolů. V dalším patře ignorujte levé dveře a otevřete energetickou jednotkou průvlak v podlaze. Na další dveře potřebujete vždy jednu jednotku, až se dostanete výtahem k velkému stroji. Nechejte Xella opravit tento stroj a projděte dveřmi. Uložte se a jděte po schodech dolů do poslední místnosti. Zde se nachází neviditelný bod pro ukládání vedle kontrolního pultu. Uložtesi pozici a obsluhujte pult. Nyní bojujete proti Ultima Weapon. Jakmile to jde, získejte GF Eden.

Kruh se uzavírá: Leťte do domu mudrců a sledujte Rinoina psa Angela. Po rozhovoru mezi Squallem a Rinoou jděte dovnitř, abyste mluvili s Edeou. Leťte teď do Estharu a běžte do prezidentského paláce. Po rozhovoru s prezidentem vám Odyne vysvětlí svůj plán, jak odstranit čarodějku Artemisii. Naloďte se na Ragnarok. Nejdřív se vybavte zásobami, po útoku na Lunatic Pandoru už nesmíte vstoupit do žádného města. Leťte s Ragnarokem k Pandoře, vystupte po FMV sekvenci a bojujte proti Raijinovi a Fujin. Sledujte je do nitra obří lodě. Uložte se a vstupte do té části Pandory, kterou už znáte. Jeďte zeleným výtahem. Po krátkém čase najdete další bod pro ukládání. Mobilní útočný systém, který vás už posledně vyhodil, se vám postaví do cesty. Zaútočte blesky a GF Edenem a Quezacotlem. Vraťte se a znovu se uložte, pak běžte dál a postaví se vám Seifer. Odin se vám bude snažit pomoct, ale uvidíte sami... Seifer neužívá žádné skutečně nebezpečné útoky, můžete nad ním lehce zvítězit. Po boji unese Rinou. Myslete na to, abyste si vzali do družiny Quistis, než ho budete pronásledovat.

cd 4

Adell a Rinoa: Vylezte na zvláštní objekt vpravo od vás a postavte se čaroděje Adell. Při boji dbejte na to, aby se nezra-

nila Rinoa, takže nepoužívejte žádná GF nebo kouzla jako Ultima a Meteor. Zakouzlete na Rinou déšť a Melton na Adell. Zaútočte na ni magií a Squallovými obvyklými útoky zbraněmi. Po boji si uložte pozici a projděte dveřmi v pozadí. Musíte teď porazit čarodějnice ze všech časových období. Nechejte Squalla provádět své obvyklé útoky, zatímco se zbytek skupiny připravuje na boj s poslední čarodějnicí. Ta je silnější než její kolegyně, ale před vaší kombinací Melton-Aura-Multi jde stejně do kolen.

Poslední přípravy: Projděte domem mudrců na pláž a uvidíte před sebou Artemisiin palác. Vylezte nahoru po masivním kovovém řetězu, až přijdete ke třem branám po levé straně. Projděte nejvyšší branou. Nacházíte se na pobřeží nejsevernějšího kontinentu. V lese hledejte schovaného Chocoba. Jeďte na něm na jih podél pobřeží až k velké poušti. Seskočte a hledejte v poušti Ragnarok. Prohledejte teď příslušné ostrovy s draw body a připravte se na poslední konfrontaci. Na palubě Ragnaroku teď můžete nakupovat, vybavit vaše zbraně a zahrát si tu nebo onu karetní partii se členy CC klubu. Použijte schopnost přeměny karet, abyste přeměnili karty na potřebné předměty a ty pak mohli použít k vylepšení svých zbraní.

Artemisiin zámek: Leťte k poušti a hledejte portál na severovýchodě. Projděte jím a vyskočte na kovový řetěz. Jděte nahoru a vstupte do Artemisiina zámku. Jakmile jste vevnitř, ztratíte přístup ke všem schopnostem kromě útočných povelů. Jenom tím, že porazíte množství protivníků, k nim získáte přístup. Kromě toho musíte vytvořit dvě trojice. Zelenými ovladači se přepínáte z jedné skupiny na druhou. Spojte svá zaklínadla tak, aby byla hodnota útoků vašich postav co možná nejvyšší. Použijte schopnost Diabola "Protivník 0 %" k tomu, abyste v klidu prozkoumali zámek. Při změnách přeměníte propojení jednoduše v menu. Začínáte v hlavní hale. Se svou první skupinou (měl by v ní být Squall) jděte po schodech nahoru, ignorujte dveře před vámi a zahněte doprava. Použijte dveře na jihovýchodě. Jděte dál doprava a dveřmi v pozadí. Měli byste teď být v obrazárně. Prohlédněte si čtyři obrazy v přízemí (ignorujte velký obraz na levé stěně) a osm obrazů v druhém patře. Teď vrhněte svůj pohled na velký obraz. Jmenuje se "Vividarium et Intervigilium et Viator". Protivník, který se objeví nyní, je citlivý na větrné kouzlo. Po boji uvolněte své speciální útoky. Projděte dveřmi a změňte se na druhou skupinu. Myslete na to, abyste změnili i propojení. Vyjděte po schodech v hlavní hale nahoru a horními dveřmi. Přeběhněte po lustru. Ten by měl spadnout a dostat vás tak do banketního sálu. Vstupte do průvlaku v podlaze a vyřiďte dalšího protivníka. Je citlivý na oheň a má zálibu v blescích. Odstraňte pečeť ukládací funkce, vraťte se a přeměňte se na první skupinu. Vyjděte po levém schodišti nahoru a levými dveřmi k místu ukládání, pak zpátky a rovnou do sklepa. Za levými dveřmi seberte klíč z ruky kostlivce a postavte se dalšímu protivníkovi. Zlomte pečeť vašich GF a jděte k výměnnému bodu. Vaše druhá skupina by měla být v zahradě u kašny. Projděte dveřmi v pozadí do kostela. Vyběhněte po pravém schodišti k lesklému předmětu na mostě. Vraťte se k výměnnému bodu. S první skupinou zase jděte do sklepa. Hledejte klíč v kanálu a otevřete pravé dveře. Po dalším protivníkovi zvolte funkci Item a změňte výzbroj. S druhou skupinou se od kašny vraťte o jeden obraz zpět, doleva, chodbou dolů a branou na konci zpět do hlavní haly. Vyjděte po schodech a držte se vlevo.
Po dalším schodišti sejděte dolů a dál do dalšího obrazu. Použijte levý výměnný bod vedle výtahů. Mezitím jde první skupina po schodech nahoru a dveřmi k bodu ukládání. Nastupte do výtahu a změňte se na druhou skupinu. Vyjeďte do levé místnosti, najděte klíč od vrat a v zápětí se přeměňte na skupinu 1. Vraťte se do sklepa. Prohledejte vypínač vedle prvních dveří, abyste vypustili vodu, a pak jděte ke kašně. Hledejte tam další klíč. Odtud běžte k banketní místnosti a použijte pravý výměnný bod. S druhou skupinou se vraťte o obraz zpět do tmavé chodby. V její levé stěně jsou schovány dveře. Otevřete všechny čtyři rakve a objeví se nový protivník. Ten je citlivý na útoky země a vody. Odstraňte pečeť na oživování a vraťte se do hlavní haly. Ještě jednou po schodech nahoru, otevřete horní dveře, přejděte po mezitím už stabilním lustru a dveřmi na druhém konci. Další protivník už čeká. V hlavní hale změňte oddíl, hned poté co jste zvítězili. První skupinu zaveďte po schodech do kostela ke zvonici. V přízemí je neviditelný bod ukládání. Použijte Sirénin kouzelný proutek. Jděte po točité cestě nahoru až k houpajícímu se zvonu. Vyskočte proti otvoru v pravé stěně na zvon. Poslední protivník už na vás čeká. Vyřiďte ho svým nejoblíbenějším kombem. Vraťte se do zvonice a pak zbytek cesty nahoru. Přeběhněte po hodinových ručičkách a po obou žebřících slezte dolů. Cesta vás zavede k poslednímu bodu uložení před závěrečným bojem.

Poslední bitva: Překontrolujte všechna svá propojení a nahraďte povely Draw funkcí Item. Za dveřmi na vás čeká čarodějka Artemisia. Náhodně vybere tři postavy k závěrečnému boji. Ale nedělejte si starosti: jakmile je slabší, nepropojená postava vyřízena, nahradí ji další. V průběhu boje se třikrát změní, využijte její první a nejneškodnější formu k tomu, abyste připravili své postavy a ostřelujte každou mutaci kombem Melton-Aura-Multi. Hodně štěstí.

Poznámka redakce: Tento návod byl připravován podle německé verze hry (jak je ostatně vidět už podle některých obrázků), takže může dojít k mírným změnám některých názvů. Rozdíly o kterých jsme věděli jsme zaměnili (např. Seifer se v německé verzi jmenuje Cifer). Co se týče postupu, ten je u obou verzí rozhodně totožný.

Eden je jediné GF ve vašem arzenálu, kterým rozdáváte pěticiferné škody.

Zabijácké kombo:

V průběhu doby se vašimi hlavními zbraněmi proti mocným příšerám stanou Squallovy "multi" speciální útoky. Spojte 100 kouzel Ultima se Squallovou

útočnou hodnotou a vytvořte mu co možná nejmocnější meč. Normální postup v boji vypadá následovně:

1. Kouzlo Melton na nepřítele (redukuje jeho obranu na nulu)
2. Kouzlo Aura na Squalla (zvyšuje šanci jeho speciálních útoků)
3. Squallův multi útok (v nouzi mačkejte kolečko tak dlouho, než se objeví šipka vedle jeho útočných povelů)

S trochou cviku a správným základním propojením tak vyřídíte každého protivníka.

Příště: návod na "Tomb Raider: The Last Revelation".

NEXTTIME 2000

V příštím čísle naleznete...

...testy her:

Gran Turismo 2
Medal of Honor

Music 2000
Metropolis Street Racer
International Track & Field 2

nebo

velký srovnávací článek o konzolích nové generace

... a mnohem víc dalších novinek a informací ze světa videoher.

MATRIXX

Vydává
MATRIXX s.r.o.
Větrná 72a
370 05, České Budějovice

Šéfredaktor českého vydání
Erik Dvořák (ed)
mobil: 0603/150 617
e-mail: erikd@email.cz

Redakce
Tylova 8
370 01, České Budějovice
tel.: 038/63 59 155

Inzerce
Robert Vaňo
mobil: 0602/219 000
e-mail: rvano@seznam.cz

Překlad textů
Profession Translate s.r.o.

Grafická a předtisková příprava
dot.Design Studio

Tisk
Jihočeské tiskárny, a.s.

Distribuce a předplatné
Erik Dvořák
erikd@email.cz

Hlavní distributoři
Mediaprint & Kapa, s.r.o.
ÚDT, a.s.
Transpress, s.r.o.

Originální vydání
Cybermedia GmbH

Redakce
Martin Gaksch (mg), Stephan Freundorfer (sf), Tobias Hartlehnert (th), Oliver Schultes (os), Thomas Szedlak (ts), Oliver Ehrle (oe), David Mohr (dm), Ulrich Steppberger (us), Nicolas di Costanzo (nc), Michael Rupprecht (mr)

ISSN 1212-7965

JAPONSKO TOP 10

Co právě zajímá hráče v Japonsku a kdy se to dostane k nám?

1	PS	Arc The Lad 3 Sony	RPG není jisté
2	WS	Super Robot Taisen Banpresto	strategie není jisté
3	DC	Revive - Revival Data East	erotická není jisté
4	GB	Dragon Quest 1 & 2 Enix	RPG není jisté
5	PS	Derby Stallion '99 Ascii	jízda na koni není jisté
6	PS	ISS Pro Evolution Konami	sport leden 2000
7	PS	Baseball Dugout '99 Digicube	sport není jisté
8	PS	Jojo's Bizarre Adv. Capcom	adventura není jisté
9	PS	DD Rev. 2nd Remix Konami	hudební není jisté
10	PS	Monster Collection Kadokawa Shoten	RPG není jisté

Nejočekávanějších deset her podle japonského herního týdeníku „Famicom Tsushin", který má přes 500.000 čtenářů a je v oboru nejprodávanějším časopisem.

Galerie

K čemu je nám speciální superoblek, když se vetřelci ani pořádně neukážou? Sony doporučuje zůstat při zemi a hrát „Omega Boost".

INZERUJTE U NÁS

AŤ JSTE LIDEM NA

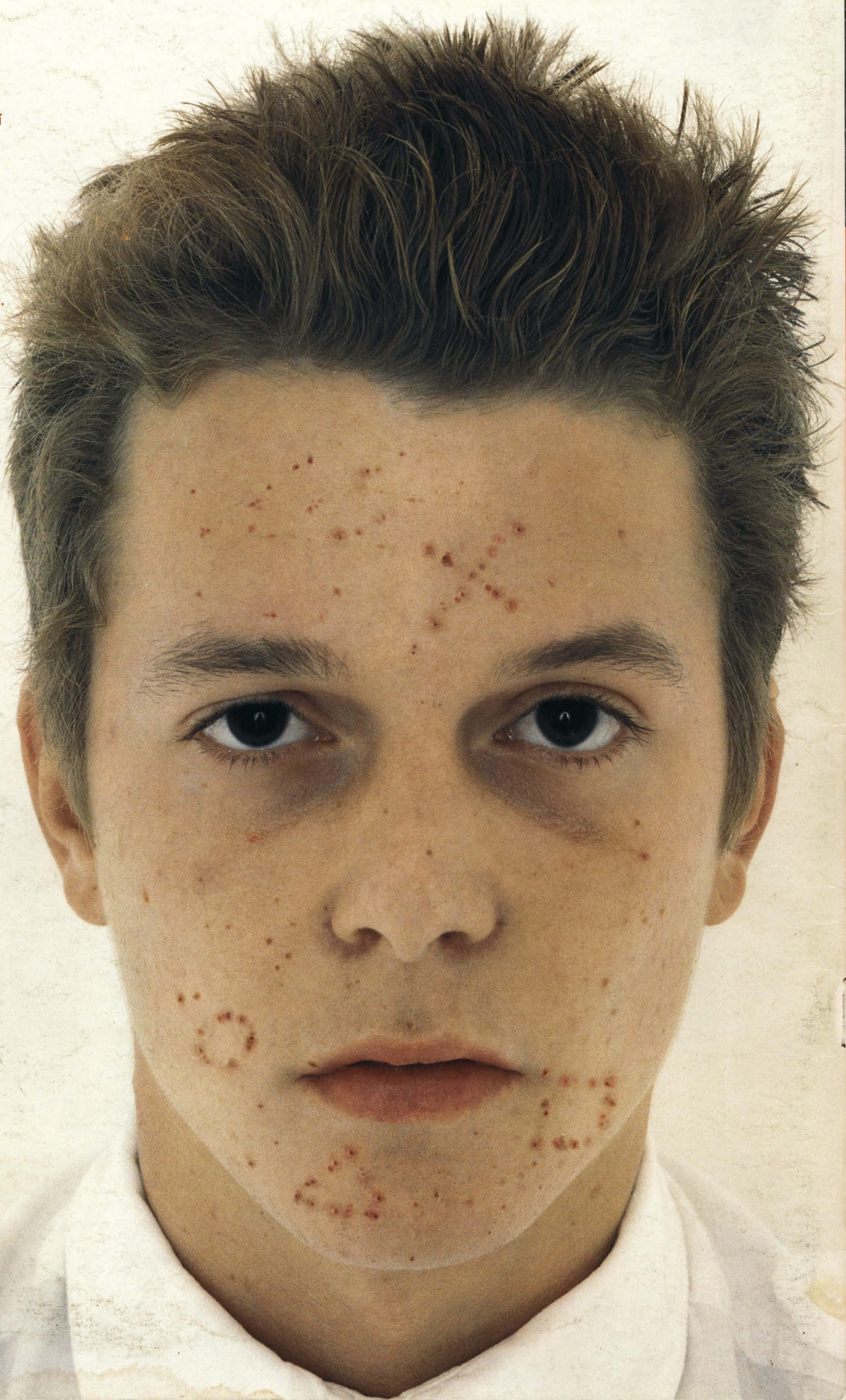
Ceny inzerce v časopise MANIAC

2 strany	***25.000 Kč***
1 strana	***14.000 Kč***
1/2 strany	***8.000 Kč***
1/4 strany	***4.500 Kč***
1/8 strany	***2.500 Kč***
2. a 3. strana obálky	***18.000 Kč***
4. strana obálky	***22.000 Kč***

Dostává se Ti do krve.
Hlavou se honí muzika.
Adrenalin létá tělem tam
a zase zpátky. Zastavit?
Sorry, nemáš na vybranou...
Nejdřív závodíš, abys vyhrál,
a pak už jenom bojuješ
o přežití. V jednu chvíli
obdivuješ, jak je všechno
krásně skutečný, abys vzápětí
ani nechtěl uvěřit průšvihu,
do kterého ses dostal.
Zatím nejsou známé žádné
vedlejší účinky. Ale stát
se může cokoliv.
Je na 300 způsobů, jak
se Ti virus dostane do těla,
a tolik rodin je už postižených.
Konzole PlayStation 5.990,-.
Hry od 999,-.

Nepodceňujte
sílu PlayStation

PlayStation



"PlayStation" jsou ochrannými známkami Sony Computer Entertainment